

Virtue Board Angel 1

1. Installation
2. LED Anzeige
3. Power Operation
4. Eye Operation
5. Eye Malfunktion
6. Low Batterie Indicator
7. Dipswitch 1
8. Dipswitch 2
9. Programming Mode
10. Scroll Rad
11. Factory Default Reset
12. Firing Modes
13. Debounce
14. Ramp Activation Speed
15. Ramp Percentage
16. Dwell
17. Eye Delay
18. Anti Mechanical Bounce
19. Anti Bolt Stick
20. Max Rate of Fire

1. Installation

1. Die rechte Griffschale entfernen und die Batterie entfernen
2. Macro Line Hose entfernen
3. Augen und Solenoid Kabel vom alten Board trennen
4. Frame vom rest des Markierers trennen (2 Schrauben)
5. Trigger durch lösen der 2 Halteschrauben entfernen
6. Das original Board welches von 3 kleinen Schrauben gehalten wird entfernen
7. Das Virtue Board nun in den Frame einsetzen, darauf achten, das das Scroll Rad zuerst eingesetzt wird.
Unbedingt darauf achten, da sonst das Scroll Rad beschädigt werden kann.
8. Das Board an den Original Befestigungspunkten des Boards festschrauben. Danach kann ein test des Scroll Rades erfolgen, ob es sich leichtgängig bewegen lässt.
9. Trigger wieder einsetzen, aber vorher die Einstellschrauben zurückdrehen, da sonst der Switch beschädigt werden kann.
10. Jetzt den Frame wieder an den Body schrauben. und in das Board einstecken.
Achtet auf die Augen Kabel und das Solenoid Kabel, damit diese nicht eingeklemmt werden.
11. Macro Line Hose wieder anschließen, Batterie einsetzen und Griffschale wieder montieren.

2. LED anzeige

Die LED im Griff zeigt den Markierer-Status

LED leuchtet Gelb -> (während des Anschaltens) schwache Batterie

LED leuchtet Blau -> Augen sind an / Ball im Breech

LED leuchtet Rot -> Augen sind an / kein Ball im Breech

LED blinkt Rot -> Augen aus

LED blinkt blau -> Augen haben Fehlfunktion

3. Power Operation

Scroll Rad zum anschalten drücken.

Scroll Rad zum Ausschalten 2 Sekunden lang gedrückt halten

4. Eye Operation

Wenn der Markierer eingeschaltet wird, sind die Augen automatisch eingeschaltet. Die Augen können durch drücken des Scroll Rades (1 Sekunde) ausgeschaltet werden.

Um die Augen wieder anzuschalten den Markierer wieder ausschalten und einschalten. Wenn die Augen ausgeschaltet sind ist die MROF auf 23 begrenzt.

5. Eye Malfunktion - LED blinkt blau

Die Augenlogik differenziert zwischen einem Ball der abgefeuert wird oder etwas das das Auge kontinuierlich blockiert (wie z.B. ein Finger).

Wenn das Auge blockiert wird blinkt die LED schnell Blau signalisiert eine Augen-Fehlfunktion. Wenn das Objekt das die Augen blockiert, entfernt wird kehrt das Auge zurück zum normalen Modus.

6. Low Batterie Indicator - LED leuchtet beim einschalten gelb

Falls die Batterie schwach sein sollte, leuchtet die LED für 1 Sekunde beim einschalten gelb auf. Dann sollte so schnell wie möglich die Batterie gewechselt werden.

7. Dipswitch 1 - 15BPS Cap

Der Kippschalter 1 ist die Max Rate of Fire (MROF)/15BPS Cap Arretierung. Wenn der Kippschalter auf ON steht, ist die MROF die gleiche wie die Einstellung "Max Rate of Fire".

Wenn der Kippschalter auf OFF steht, ist die MROF von allen Modes auf 15 BPS gecapped. Nach dem ändern dieser Einstellung muss der Markierer ausgeschaltet werden bevor die Einstellung übernommen wird.

8. Dipswitch 2 - Tournament Lock

Der Tournament Lock kann durch ein und ausschalten des Kippschalter 2 eingestellt werden. Mit dem Kippschalter in der Position ON (unlocked) kann der Markierer programmiert werden.

Wenn der Kippschalter 2 auf der Position OFF (locked) steht, ist der Tournament Lock eingeschaltet.

9. Programming Mode Farben & Einstellungen

Um das Virtue Board zu programmieren, Trigger gedrückt halten und den Markierer anschalten. Wenn die MulticolorLED durch die Farben schaltet, den Trigger loslassen. Die LED wird nun auf Violett stehen bleiben und den ersten Menüpunkt anzeigen; Firing Mode.

Durch Drücken des Triggers wird durch die verschiedenen Menüpunkte gesprungen:

| | |
|------------------------|------------------|
| Firing Mode | Violett |
| Debounce | Grün |
| Ramp Activation Speed | Blau |
| Ramp Percentage | Weiß |
| Dwell | Rot |
| Eye Delay | Türkis |
| Anti-Mechanical Bounce | Gelb |
| Anti-bolt Stick | flackerndes Grün |
| Max Rate of Fire | flackerndes Rot |

10. Scroll Rad - Einzigartig zu dem Virtue A1 Board

Das Scroll Rad des Angel 1 Virute Board kann dazu benutzt werden um durch die einzelnen Menüpunkte zu springen (siehe oben)

Nach unten um zu den nächsten Einstellung zu gelangen und nach oben um zu der vorherigen Einstellung zu gelangen.

11. Factory Default Reset

Um alle Einstellungen zurückzusetzen muss der Trigger im Programming-Mode für 10 Sekunden gedrückt gehalten werden bis die LED Weiß leuchtet.

Danach Leuchtet die Multicolor LED in allen Farben um anzuzeigen dass alle Einstellungen zurückgesetzt wurden.

12. Firing Modes: Violett – Werte 1–8 (Default 1)

1. Semi Auto: 1 Triggerpull / 1 Schuss
2. PSP Ramping: Die ersten drei Schüsse sind Semi. Der 4te Schuss schießt drei Schüsse pro Triggerpull bis zur „Max Rate of Fire“. Wenn der Trigger 1 Sekunde nicht gezogen wurde fängt der 3-Schuss-Semi-Counter wieder von vorne an.
3. NXL Full Auto: Die ersten 3 Schüsse sind Semi Auto. Wenn beim 4ten Schuss der Trigger gehalten wird, schießt der Markierer Full Auto bis zur „Max Rate of Fire“. Wenn der Trigger 1 Sekunde losgelassen wird fängt der 3-Schuss-Semi-counter von vorne an.
4. Ramp Mode: Wenn man den „Ramp Activation Speed“ erreicht, rampt der Markierer hoch auf die eingestellte „Ramp Percentage“ bis zu der eingestellten „Max Rate of Fire“. Die Standarteinstellung sind 5 BPS und der Markierer wird auf so viele BPS hochrampen wie der Loader feeden kann.

5. Auto Response: 2 Schüsse per Triggerpull. 1 Schuss wenn der Trigger gezogen wird und 1 Schuss wenn der Trigger wieder losgelassen wird.
6. Full Auto: Den Trigger gedrückt halten und der Markierer schießt bis zur eingestellten „Max Rate of Fire“.
7. Breakout Mode: Markierer einschalten und der 1te Schuss schießt so lange Full Auto wie der Trigger gedrückt bleibt. Wenn der Trigger losgelassen wird, schießt der Markierer im Ramp Mode weiter. Der Markierer muss neu eingeschalten werden um die Breakout Funktion zu wiederholen.
8. Select-A-Mode: Benutze das Scroll Rad um durch die verschiedenen Feuer Modi zu schalten. Markierer anschalten und Scroll Rad entweder nach oben oder unten drücken. Die LED Leuchtet so oft auf wie die Nummer des Modi ist. (z. B. 4x = Ramp Mode). Durch nach unten drücken des Scroll Rades kommt man in den nächsten Feuer-Modi, durch nach oben drücken in den vorherigen.

Bei der Default Einstellung startet der Markierer in Semi Auto. Wenn der Markierer wieder in der Select -A-Mode Einstellung gestartet wird, wird automatisch der zuletzt verwendete Feuer-Modi aktiviert.

1. Wenn der Markierer und der Tournament Lock Kippschalter ausgeschalten sind, Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett.
3. Trigger drücken und gedrückt halten bis die LED blinkt (Defaulteinstellung ist Semi, deshalb wird die LED einmal blinken).
4. Wenn die LED aufhört zu blinken wird der Trigger so oft gedrückt bis der gewünschte Modus eingestellt ist (Semi ist 1, PSP ist 2x Drücken, etc.)
5. Die LED wird die Anzahl an Triggerpulls blinken die eingestellt wurde und schaltet dann durch die verschiedenen Farben und stoppt wieder auf Blau. Jetzt ist das neue Setting eingestellt und man ist im gewünschten Firing Mode.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, Markierer ausschalten.

13. Debounce: Grün – Werte 1–30 (Default 5)

Debounce ist die Zeitmenge die der Trigger losgelassen werden muss um den nächsten Triggerpull zu registrieren.

Virtues fortgeschrittener Debouncealgorithmus gewährleistet, dass jeder Triggerpull registriert wird und die höchstmögliche ROF ermöglicht.

Die Werte reichen von 1-30 (millisekunden) bei Default 5.

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger solange betätigen bis die LED Grün leuchtet für Debounce.
3. Trigger gedrückt halten bis die LED die eingestellte Anzahl der Millisekunden blinkt.
4. Den Trigger so oft drücken bis die gewünschte Anzahl an Millisekunden für den Debounce eingestellt ist.
5. Die LED wird die eingestellte Anzahl an Millisekunden blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und bei Grün stoppen.
Die neue Einstellung wurde bestätigt.

6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

14. Ramp Activation Speed: Blau – Werte 5–15 (Default 5)

Der Ramp Activation Speed tritt nur in den Firing Modes 4 in Kraft (Ramp Mode). Die Standardeinstellung ist 5: Der Trigger muss 5 x in der Sekunde gedrückt werden um Ramping zu aktivieren und zählt den Prozentsatz der in "Ramp Percentage" eingestellt ist, dazu.

Bsp: 5 BPS = 5 Triggerpulls, 10 BPS = 10 Triggerpulls.

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED Blau leuchtet für Ramp Activation Speed (RAS).
3. Trigger gedrückt halten bis die LED die eingestellte Anzahl an RAS anzeigt.
4. Wenn die LED aufhört zu blinken, den Trigger so oft drücken bis die gewünschte Anzahl an RAS eingestellt ist(5-15).
5. Die LED wird die Anzahl der BPS blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und bei Blau stoppen. Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

15. Ramp Percentage: Weiß – Werte 1–21 (Default 1)

Ramp Percentage tritt nur in den Firing Modes 4 in Kraft (Ramp Mode). Defaulteinstellung ist 1, welche unbegrenzt schießen kann bis einmal das RAS erreicht wurde.

- 1 = Unlimited
- 2 = 10 %
- 3 = 15 %
- 4 = 20 %
- 5 = 25 %
- 6 = 30 %
- 7 = 35 %
- 8 = 40 %
- 9 = 45 %
- 10 = 50 %
- 11 = 55 %
- 12 = 60 %
- 13 = 65 %
- 14 = 70 %
- 15 = 75 %
- 16 = 80 %
- 17 = 85 %
- 18 = 90 %
- 19 = 95 %
- 20 = 100 %
- 21 = 200 %

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED Weiß leuchtet.
3. Trigger gedrückt halten bis die eingestellte Ramp Percentage angezeigt wird.
4. Trigger so oft drücken bis der gewünschte Wert eingestellt ist.
5. Die LED wird die Anzahl der Ramp Percentage blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und wieder auf Weiß stehen bleibt.
Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

16. Dwell: Rot – Werte 10–30 (Default 12)

Dwell ist die Zeit die das Solenoid öffnet um Luft freizugeben. Die Einstellung reicht von 5 – 30 Millisekunden.

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED Rot leuchtet.
3. Trigger gedrückt halten bis die eingestellte Dwell angezeigt wird.
4. Wenn die LED aufhört zu blinken, den Trigger so oft drücken bis der gewünschte Wert eingestellt ist 10-30.
5. Die LED wird die Anzahl der Dwell blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und wieder auf Rot stehen bleibt.
Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

17. Eye Delay: Türkis – Werte 1 – 50 (Default 5)

Die Eye Delay fügt eine kleine zeitliche Verzögerung vor dem Schuss ein wenn der Ball von den Augen erkannt wurde.

Spieler die keine Forcefeed-Loader verwenden benötigen diese Einstellmöglichkeit um Chops zu verhindern.

Die Defaulteinstellung ist 5 und 1 die schnellste (keine Verzögerung).

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED türkis leuchtet.
3. Trigger gedrückt halten bis die eingestellte Eye Delay angezeigt wird.
4. Wenn die LED aufhört zu blinken, den Trigger so oft drücken bis der gewünschte Wert eingestellt ist (1-50).
5. Die LED wird die Anzahl der Eye Delay blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und wieder auf türkis stehen bleibt. Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

18. Anti Mechanical Bounce: Gelb – Werte 1–10 (Default 3)

Anti-Mechanical Bounce (AMB) erlaubt mechanisches Bouncen zu unterdrücken. Die Defaulteinstellung steht auf 3, welche eine sehr niedrige AMB ist. Die Einstellungsbandbreite reicht von 1 – 10, wobei 1 für AMB off steht und somit die schnellste Einstellung ist. 10 ist die langsamste.

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED Gelb leuchtet.
3. Trigger gedrückt halten bis die eingestellte AMB angezeigt wird.
4. Wenn die LED aufhört zu blinken, den Trigger so oft drücken bis der gewünschte Wert eingestellt ist.
5. Die LED wird die Anzahl des AMB blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und wieder auf Gelb stehen bleibt.
Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

19. Anti Bolt Stick: flackerndes Grün – Werte 1–20 (Default 10)

Anti-Bolt Stick (ABS) bedeutet die Dwellzeit die dazugezählt wird um First Shot Dropoff zu verhindern. Dieses Setting stellt 1 – 20 Millisekunden an Dwellzeit bereit.

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED Grün flackert.
3. Trigger gedrückt halten bis die eingestellte ABS angezeigt wird(1-20).
4. Wenn die LED aufhört zu blinken, den Trigger so oft drücken bis der gewünschte Wert eingestellt ist.
5. Die LED wird die Anzahl des ABS blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und wieder auf flackerndem Grün stehen bleibt.
Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.

20. Max Rate of Fire: flackerndes Rot – Werte 1–25 (Default 1)

Die Max Rate of Fire gilt für alle Firing Modes und ist verstellbar von 10,5 BPS bis unlimited.

- 1 = Unlimited
- 2 = 10,5
- 3 = 11
- 4 = 11,5
- 5 = 12
- 6 = 12,5
- 7 = 13
- 8 = 13,5
- 9 = 14
- 10 = 14,5
- 11 = 15
- 12 = 15,5

13 = 16
14 = 16,5
15 = 17
16 = 17,5
17 = 18
18 = 18,5
19 = 19
20 = 20
21 = 21
22 = 22
23 = 23
24 = 24
25 = 25

1. Trigger gedrückt halten und den Markierer einschalten. Trigger loslassen wenn sich der Markierer anschaltet.
2. Die LED schaltet durch die verschiedenen Farben und stoppt bei Violett. Trigger so oft drücken bis die LED Rot flackert.
3. Trigger gedrückt halten bis die eingestellte Max Rate of Fire angezeigt wird.
4. Wenn die LED aufhört zu blinken, den Trigger so oft drücken bis der gewünschte Wert eingestellt ist (1-25).
5. Die LED wird die Anzahl der Max Rate of Fire blinken und dann durch die verschiedenen Farben schalten und wieder auf Flackerndem Rot stehen bleibt.
Die neue Einstellung wurde bestätigt.
6. Um den Programming Mode zu verlassen, den Markierer ausschalten.