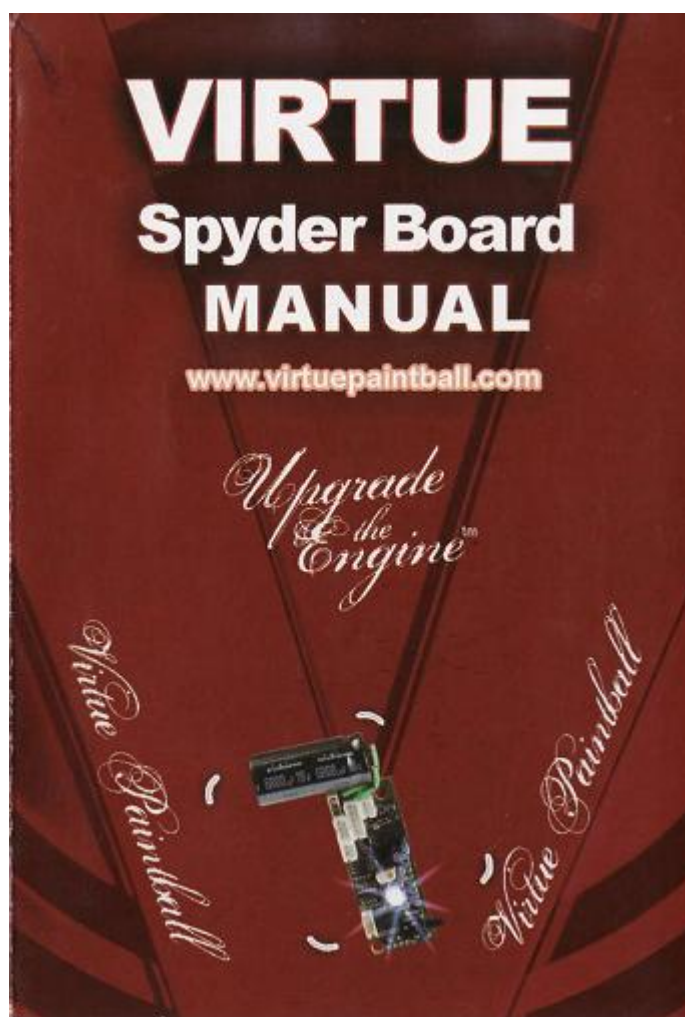


***Traduction du manuel de la carte Virtue pour Spyder***

***(Pages 5 à 12)***



***Par GGBECOOL***

**Page 5 et 6 :**

**Indication de la LED :**

La LED indique le statut dans lequel se trouve actuellement le lanceur :

Jaune fixe : .....(durant le démarrage) Batterie faible

Bleu fixe :..... Les yeux sont activés/ une bille est présente dans la chambre

Rouge fixe :..... Les yeux sont activés/ pas de bille dans la chambre

Rouge clignotant : ..... Les yeux sont désactivés

Bleu clignotant : ..... Dysfonctionnement des yeux.

**Mise en route :**

La carte Virtue Spyder est active dès la mise sous tension par le bouton Power et le lanceur est prêt à l'utilisation. Lorsque le lanceur est allumé, les yeux sont activés automatiquement. Pour mettre hors tension le lanceur, faire un appui long (2 sec) sur le bouton Power.

**Fonctionnement des yeux :**

(la carte Virtue ne fonctionne qu'avec les yeux laser livrés avec la carte)

Les yeux sont automatiquement en service dès l'allumage du lanceur. Les yeux peuvent être désactivés par une pression sur le bouton Power. Quand les yeux sont désactivés, la LED clignote rouge.

**Dysfonctionnement des yeux :**

Les yeux sont capables de faire la différence entre une bille prête à être tirée et quelque chose qui bloque constamment les yeux (comme votre doigt par exemple). Si les yeux sont obstrués (peinture ou autres résidus), la LED clignote bleu, indiquant ainsi une malfonction et la cadence de tir sera réduite afin de prévenir un éventuel blocage. Lorsque l'objet bloquant les yeux est retiré, les yeux repassent en mode de fonctionnement normal.

**Cap des 15 billes/s – microswitch 1 :**

Le microswitch 1 est un blocage de la cadence de tir max à 15 bps (billes par seconde). Si le microswitch 1 est sur ON, la cadence maximale de tir sera celle que vous aurez choisie dans le réglage « cadence de tir max »( Max Rate Of Fire ou Max ROF). Si il est sur OFF, tout les modes de tir seront capés à 15 bps. Pour modifier ce réglage, le lanceur doit être éteint pour qu'il prenne effet. Les switch 3 et 4 ne sont pas utilisés, les laisser en position OFF.

**Bloquage spécial compétition – microswitch 2 :**

Lorsque le microswitch 2 est sur ON (débloqué), votre Spyder peut être programmé. Sur OFF (bloqué), le lanceur est en blocage tournoi

### **Mode de programmation :**

Pour programmer la carte Virtue, maintenez la détente du lanceur appuyée tout en démarrant le lanceur (bouton Power). La LED multicolore va effectuer un cycle d'affichage des couleurs de l'arc en ciel, vous pouvez lâcher la détente pendant ce cycle. La LED s'arrêtera sur le pourpre indiquant ainsi que vous êtes sur le premier mode de réglage : le mode de tir (firing mode)

Chaque appui sur la détente permet de passer d'un mode de programmation à l'autre :

Réglage du mode	Couleur LED
Mode de tir (page 7).....	Pourpre
Debounce (page 8).....	Vert
Vitesse d'activation du Ramp (page 8).....	Bleu
Pourcentage du Ramp (page 9).....	Blanc
Timing du Solénoïde (page 9).....	Rouge
Delai des yeux (page10).....	Cyan
Anti- Bounce mécanique (page 10) .....	Jaune
Extinction automatique (page 11).....	Vert (clignotant)
Cadence de tir Max (page 11).....	Rouge (clignotant)

**Mode de tir : LED pourpre – Valeur 1 à 7 (défaut : 1)**

Si vous voulez changer le mode de tir, déterminez le numéro correspondant au mode désiré :

**1 – Semi-auto** : 1 pression sur la détente = 1 tir

**2 – PSP Ramping** : les 3 premiers tirs sont en semi-auto. A partir du 4<sup>ème</sup> tir, chaque pression sur la détente = 3 tirs à la cadence définie par votre ROF maximum. Si vous n'appuyez pas sur la détente pendant 1 seconde, le lanceur revient en début de cycle.

**3 – NXL Full-auto** : Les 3 premiers tirs sont en semi-auto. A partir du 4<sup>ème</sup> tir et si vous maintenez la détente enfoncée, le lanceur tir en full-auto à la cadence définie par votre ROF Maximum. Relâchez la détente 1 seconde pour revenir en début de cycle.

**4 – Ramping** : Lorsque vous atteignez la cadence définie dans « vitesse d'activation du ramp », le lanceur ajoute à votre cadence celle fixée dans « pourcentage de ramp » jusqu'à atteindre le « ROF maximum ». *[NDLR : par exemple, si vous tirez à 10bps et que votre pourcentage de ramp est fixé à 50%, le lanceur tirera à 10 + 50% de 10 = 15bps, à condition que votre ROF max soit réglé à 15 ou plus. S'il est réglé à, par exemple, 14bps, vous ne pourrez pas dépasser les 14bps, même en tirant à 10bps avec un pourcentage à 100% !]*

Par défaut, il faut atteindre la cadence de 5 billes/seconde pour que votre lanceur passe en ROF illimité, à savoir la cadence maximale à laquelle votre loader peut alimenter votre marqueur.

**5 – Auto réponse** : 2 tirs par pression sur la détente (1 lorsque vous l'enfonchez, 1 lorsque vous la relâchez).

**6 – Full-auto** : maintenez la détente enfoncée pour que votre lanceur tire à la cadence définie dans votre « ROF max »

**7 – Breakout** : à l'allumage, votre lanceur est en full-auto pour la première pression sur la détente. Pour les suivantes, il passe en ramping. Vous devez éteindre et rallumer votre lanceur pour revenir au début de ce mode.

Une fois que vous avez mémorisé le n° du mode de tir que vous désirez, suivez les étapes suivantes :

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Pressez et maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote (le mode de tir par défaut est 1, donc la LED clignotera 1 fois)
- 4) Quand la LED ne clignote plus, enfoncez brièvement la détente autant de fois que le mode de tir désiré (1 fois pour semi-auto, 2 fois pour le PSP, 3 fois pour le NXL, etc.).

- 5) La LED va clignoter autant de fois que la valeur que vous venez de rentrer, puis va passer de nouveau par plusieurs couleurs pour vous indiquez que le nouveau réglage est bien pris en compte
- 6) Pour sortir du mode programmation, éteignez votre lanceur.

### **Debounce : LED Verte – Valeur 1 à 30 (défaut : 5)**

Le debounce est le laps de temps durant lequel la détente doit être relâchée avant d'enregistrer une nouvelle pression. L'algorithme amélioré de debounce de la Virtue permet de saisir chaque pression sur la détente, assurant ainsi la meilleure cadence de tir possible. La valeur est réglable de 1 à 30 (millisecondes) et est par défaut de 5.

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Enfoncez brièvement la détente 1 fois pour passer en mode réglage de debounce – LED verte
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle du debounce
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler le debounce (1 à 30)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur du debounce, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le vert. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

### **Vitesse d'activation du Ramp (VAR) : LED Bleue – Valeur 5 à 15 (défaut : 5)**

La VAR ne concerne que les modes de tir 4 et 7. Par défaut, elle est réglée à 5, ce qui signifie que si vous tirez à au moins 5bps, le mode ramping s'activera et le « pourcentage de ramp » défini (voir page 9) prendra effet.

La valeur de VAR est exprimée en billes/seconde. Ex. : 5 = 5 bps ; 10 = 10 bps, etc.

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 2 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne bleue
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle de la VAR
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler la VAR (de 5 à 15)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur de la VAR, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le bleu. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

**Pourcentage de Ramp (%) : LED Blanche– Valeur 1 à 21 (défaut : 1)**

Ce paramètre n'a d'effet que sur les modes de tir 4 et 7. Il est de 1 par défaut, ce qui signifie qu'une fois la VAR atteinte, votre lanceur tire aussi vite que le permet le débit de votre loader.

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

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 3 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne blanche
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle du %
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler le % (de 1 à 21, voir tableau ci-haut)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur du %, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le blanc. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

**Timing solénoïde (Coil Time) : LED ROUGE – Valeurs 1 à 20 (défaut : 7)**

Le Coil Time est le temps durant lequel le solénoïde est activé (le solénoïde est un électroaimant qui libère le marteau du lanceur). Si le temps est trop court, le lanceur peut ne pas cycler proprement et cela résulte à ce que le lanceur ne tire pas ou pas à chaque fois. Les valeurs vont de 1 à 20 millisecondes. En revanche, un temps trop élevé se traduira pas une usure prématurée de la pile.

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 4 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne rouge
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle du Coil Time
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler le Coil Time (de 1 à 20, par défaut 7)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur du dwell, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le rouge. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

### **Délai des yeux : LED Cyan (bleu-vert) – Valeurs de 1 à 50 (défaut : 5)**

Le délai des yeux permet d'ajouter un délai entre le moment où l'œil détecte une bille et le moment où le lanceur peut tirer. Les joueurs qui utilisent des loaders à alimentation non-forcée devront éventuellement augmenter cette valeur afin d'éviter la casse de bille. Par défaut, ce paramètre est réglé à 5, 1 étant le plus rapide (pas de délai).

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 5 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne cyan
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle du décalage
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler le décalage (de 1 à 50, par défaut 5ms)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur du décalage, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le cyan. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

### **Anti-Bounce Mécanique (ABM) : LED Jaune – Valeurs de 1 à 10 (défaut : 3)**

L'ABM vous permet de compenser le bounce mécanique dû au « kick » provoqué par le tir et pouvant engendrer des tirs involontaires. Le réglage par défaut est de 3, ce qui représente un ABM faible. Il peut être réglé de 1 à 10, 1 étant le plus rapide (pas d'ABM), 10 le plus lent.

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 6 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne jaune
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle de l'ABM
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler l'ABM (de 1 à 10, par défaut 3)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur de l'ABM, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le jaune. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

**Extinction automatique : LED verte clign. – de 1 à 9 (défaut : 1)**

Le réglage de l'auto-extinction du lanceur permet de déterminer le temps que mettra le lanceur pour s'auto-éteindre après le dernier tir. Le réglage par défaut est 1 ce qui correspond à 10 min. 1=10 min, 2=20 min, 3=30 min, 4=45 min, 5=60 min, 6= 2 heures, 7= 3 heures, 8= 6 heures, 9= jamais

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur. Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 7 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne verte clignotante
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle de l'Auto-extinction
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler l'Auto-extinction (de 1 à 9, par défaut 1)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur de l'Auto-extinction, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le vert clignotant. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

**Cadence de tir max (ROF max) : LED Rouge clign. – de 1 à 26 (défaut :26)**

Le ROF max est applicable à tous les modes de tir et est réglable de 10.5 billes par seconde (bps) à l'infini. La valeur par défaut est 26, illimitée si le lanceur a les yeux actifs et capé à 18 bps si les yeux sont désactivés.

Valeur	BPS	Valeur	BPS	Valeur	BPS
1	Infini	9	14	18	18.5
2	10.5	10	14.5	19	19
3	11	11	15	20	20
4	11.5	12	15.5	21	21
5	12	13	16	22	22
6	12.5	14	16.5	23	23
7	13	14	16.5	24	24
8	13.5	15	17	25	25
		16	17.5	26	illimitée
		17	18		



- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur.  
Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Tirez 8 fois la détente jusqu'à ce que la LED devienne rouge clignotante
- 4) Maintenez enfoncée la détente jusqu'à ce que la LED clignote autant de fois que la valeur actuelle du ROF max
- 5) Quand la LED cesse de clignoter, tirez la détente autant de fois que la valeur à laquelle vous désirez régler le ROF max (de 1 à 26, par défaut 26)
- 6) Une fois fini, la LED va clignoter autant de fois que la nouvelle valeur du ROF max, puis va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le rouge clignotant. Votre nouvelle valeur est enregistrée
- 7) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur

#### **Restauration des paramètres d'usine**

- 1) Marqueur éteint et carte déverrouillée, maintenez la détente enfoncée et allumez le lanceur.  
Relâchez la détente une fois le lanceur allumé
- 2) La LED va passer par plusieurs couleurs et s'arrêter sur le pourpre
- 3) Maintenez la détente enfoncée pendant 10 secondes jusqu'à ce que la LED devienne blanche puis passe par toutes les couleurs pour vous indiquer que les paramètres ont bien été restaurés.
- 4) Pour quitter la programmation, éteignez le lanceur