

# DXS PULSE™ Hopper Manual

## Inhaltsverzeichnis:

1. Erste Schritte
2. Batterien einlegen
3. Befestigung des PULSE Hoppers am Markierer
4. An/Aus Schalten
5. PULSE Hopper Modi
6. Synchronisierung des PULSE Hoppers mit dem RF Transmitter
7. Den PULSE mit Paint befüllen
8. Den PULSE vom Markierer entfernen
9. Reinigung und Lagern des Hoppers
10. Sicherheitsanweisungen

## 1. Erste Schritte

- Den PULSE™ aus der Verpackung nehmen
- **Die Gebrauchsanweisung lesen!**
- Stelle sicher, dass sich keine Paint im Hopper befindet

## 2. Batterien einlegen

- Entferne die Abdeckung der Batterien indem du die Schraube an der Vorderseite der Abdeckung löst (gegen den Uhrzeigersinn drehen!)
- Entferne die Batteriehalterung aus dem Gehäuse des Hoppers um alle 6 Batterien einlegen zu können
- Wenn du AA Batterien benutzt, tape sie zusammen um beste Leistung zu erzielen
- **ACHTE BEIM EINLEGEN DER BATTERIEN AUF IHRE POLARITÄT!!! (+/-)**
- Solltest du die Batteriehalterung von dem Anschlusskabel im Hopper getrennt haben, schließe sie wieder an!
- Setze die Batteriehalterung wieder in den Hopper ein (**Achte darauf keine Kabel einzuklemmen!**)
- Setze nun die Abdeckung wieder ein und schraube sie mit der Schraube fest ( nicht zu fest, da du sonst das Gewinde im Plastik zerstören könntest!)
- **Schwache Batterie Anzeige:** Wenn deine Batterien zu schwach werden blinkt deine LED wahllos. In diesem Fall solltest du die Batterien schnellstmöglich durch neue ersetzen
- Für eine optimale Performance deines Markierers , solltest du hochwertige ALKALINE BATTERIEN verwenden

## 3. Befestigung des PULSE Hoppers am Markierer

- Wenn vorhanden, löse die Schraube oder den Hebel deines Feeds
- Stecke das Feed des Hoppers vorsichtig in das Feedneck oder den Winkel deines Markierers
- Der Hopper sollte mit der Befüllöffnung nach hinten, am Markierer angebracht werden
- Wenn vorhanden, drehe die Schraube oder den Hebel deines Feeds wieder fest – **NICHT ZU FEST DREHEN!**

**4. Anschalten des Hoppers:** Der An/Aus Knopf befindet sich auf der Rückseite deines Hoppers, auf der grünen Platine

### - **Grüner Modus\*\***:

Für die Benutzung mit **elektronischen Markierern** mit eingebautem **PULSE RF Transmitter**:

- zum anschalten des Hoppers betätige den An/Aus Knopf für 2-3 Sekunden
- Wenn die LED (2cm über dem Knopf) GRÜN aufleuchtet ist der Hopper im RF Modus und bereit los zulegen (Wenn keine Paint im Hopper ist wird sich das Schaufelrad frei drehen)

### - **Roter Modus\*\***:

Für die Benutzung mit elektronischen Markierern **OHNE** einen **PULSE RF Transmitter**, und für die Benutzung mit **Nicht Elektronischen Markierern**:

- zum anschalten des Hoppers betätige den An/Aus Knopf für 2-3 Sekunden
- Wenn die LED GRÜN leuchtet, lasse den An/Aus Knopf los und drücke ihn ein weiteres mal kurz
- Der Rote PULSE Modus ist nun Aktiv

**4.1 Ausschalten des Hoppers:** Der An/Aus Knopf befindet sich auf der Rückseite deines Hoppers, Auf der grünen Platine

- Um den Hopper auszuschalten Drücke den An/Aus Knopf 3-5 Sekunden
- Wenn die LED ausgeht, ist der Hopper ausgeschaltet
- Anmerkung: Wenn der Hopper 2 Minuten ununterbrochen läuft, schaltet er sich automatisch aus

## 5.\*\*PULSE Hopper Modi

- **Grüner Modus** (Höchstleistung R.F. synchronisiertes Ramping) :

a. Im „high Performance“ Modus (**Grün**) koordiniert dein Hopper jeden Drehzufuhrimpuls zu dem elektronischen Programmschussmodus deines Markierer, über das drahtlose R.F. Signal, das von deinem Markierer zum PULS-Hopper geschickt wird, das bedeutet, dass für jeden abgegebenen Schuss, **ein** neuer Ball nachgeladen wird. So wird jeder Schuss tadellos zusammen gebracht. (Liefert maximales Batterieleben!)  
**DER GRÜNE MODUS** benötigt eine Synchronisation zwischen Hopper und Markierer (Siehe 6.)

- **Roter Modus** (Standard Leistung)

b. Im Standardimpuls-Modus schickt deine Ladevorrichtung konstante Testimpulse in Richtung der Paintballs in deinem Hopperladeraum. Dein Hopper bleibt zur blitzschnellen Geschwindigkeitsanlieferung durch deinen Markierer immer bereit

## 6. Synchronisierung des PULSE Hoppers mit dem RF Transmitter

Vor der ersten Benutzung des Hoppers mit mit einem **PULSE RF Transmitter** müssen Hopper und Markierer Synchronisiert werden, da der **PULSE RF Transmitter** ein einzigartiges Signal an den Hopper sendet, welches der Hopper erst „kennen lernen“ muss  
Die Synchronisierung dauert nur wenige Sekunden:

- Stelle sicher das dein Markierer an ist und bereit **ohne Paint** zu feuern (Auge ausschalten). Der Lauf sollte mit einer Laufsocke gesichert sein
- Drücke den An/Aus Knopf an deinem Hopper, und halte ihn gedrückt, die LED sollte anfangen langsam grün zu blinken

- Betätige nun den Abzug deines Markierers, während die LED (am Hopper) grün blinkt
- Wenn der Markierer feuert sollte die grüne LED schnell blinken (flackern)
- Das Schnelle blinken signalisiert eine korrekte Synchronisation des Markierers mit dem Hopper
- Lasse den An/Aus Knopf nun los
- Schalte den Hopper nun wieder an (siehe 4.)
- Dein Hopper ist nun an und im RF Modus
- TEST: Um zu testen ob dein Markierer korrekt Synchronisiert wurde, halte das Schaufelrad des Hoppers vorsichtig mit den Fingern fest. Betätige nun den Abzug deines Markierers mehrmals hintereinander. Bei jedem Schuss solltest du merken, dass das Schaufelrad versucht sich weiter zudrehen, das zeigt, dass der Markierer mit jedem abgegebenen Schuss ein Signal an den Hopper sendet einen weiteren Ball nachzuladen
- Wenn dein Markierer keinen **PULSE RF Transmitter** eingebaut hat, musst du den Hopper im Roten Modus betreiben (siehe 5.). Um den Hopper vom Grünen in den Roten Modus umzuschalten, musst du nur einmal kurz den An/Aus Knopf drücken, die LED sollte nun Rot werden

## 7. Den PULSE mit Paint befüllen

- Öffne vorsichtig die Klappe der Befüllöffnung
- Befülle den Hopper mit Paintballs
- Um eine optimale Funktion zu gewährleisten, solltest du den Hopper nicht überfüllen
- Wenn der Hopper gefüllt ist, schließe die Klappe wieder und stelle sicher, dass sie ordnungsgemäß verschlossen ist
- (**DraXxus™** oder **DXS™** Paintballs werden für eine optimale Performance empfohlen)

## 8. Den PULSE vom Markierer entfernen

- Stelle sicher, dass der Hopper ausgeschaltet ist (siehe 4.1)
- Öffne die Klappe der Befüllöffnung und entleere alle Paintballs aus dem Hopper
- Wenn der Markierer leer ist, löse (wenn vorhanden) die Schraube bzw. den Hebel deines Feedsnecks und drehe den Hopper hin und her, während du ihn nach oben herausziehst
- sobald der Hopper vom Markierer getrennt ist, ist er bereit für die Reinigung und Lagerung

## 9. Reinigung und Lagern der Hoppers

- Entferne deinen PULSE Raceway (Der Teil des Hoppers an welchem das Schaufelrad verbaut ist) indem du gleichzeitig, die beiden Druckköpfe rechts und links an deinem Hopper drückst und dann den Schlitten vorsichtig nach hinten aus dem Hopper-Body herausziehst
- Sollten sich kaputte Paintballs im Hopper oder Raceway sein, wische die Paint mit einem sauberen Tuch weg
- **SPÜHLE NIEMALS DEINEN HOPPER ODER BESTANDTEILE DEINES HOPPER MIT WASSER AUS!!! DIES KÖNNTE DER HOPPER BESCHÄDIGEN!**
- Sobald der Hopper und der Raceway gereinigt sind, schiebe den Raceway wieder in den Hopper-Body zurück und lasse die Druckköpfe rechts und links am Hopper einrasten
- Stelle sich, dass der Raceway richtig eingerastet ist indem du prüfst ob der Hopper sich anschalten lässt (siehe 4.)
- Schalte den Hopper aus und verstau ihn an einem sicheren Ort

## 10. Sicherheitsanweisungen

Während dem Umgang mit Markieren solltest du **immer** eine ASTM-geprüfte Paintball-Maske mit Augen, Gesichts und Ohren-Schutz tragen!  
Ziele und/oder Schieße **niemals** auf jemanden der eine solche Maske nicht trägt!

Behandle **jeden** Markierer als wäre er geladen!

Benutze **immer** eine Laufsocke oder einen Laufstopfen und benutze wenn vorhanden die Sicherung deines Markierers, solange du nicht auf einem Spielfeld bist, auf welchem **jeder** eine Paintball- Maske trägt!

Entferne die Luft/Gas- Zufuhr deines Markierers, bevor du ihn verstellst oder auseinander baust!

Schau **niemals** in den Lauf eines Markierers! (Auch nicht mit einer Maske)

Beachte die Warnhinweise auf Behältern die unter Druck stehen ( HP oder CO2 Flaschen)

Versuche **nicht** andere Dinge als Paintballs des Kalibers .68 zu verschießen!

Stelle sicher, das die Beschleunigung der Paintballs durch deinen Markierer (FPS) den auf dem Feld vorgeschrieben Werten entsprechen . Überschreite niemals **214 FPS**.

Transportiere deinen Markierer immer in einem dafür vorgesehenen Behälter und **nie** „Schussfertig“

Benutze deinen Markierer **nicht** zu illegalen Zwecken wie Vandalismus, Terrorismus oder anderen Straftaten! Lagere deinen Markierer immer **ungeladen** und von der Gaszufuhr getrennt an einem sicheren, abschließbaren Ort!

**Missachtung dieser Sicherheitsanweisungen können zu schweren körperlichen Verletzungen, einschließlich Blindheit und Taubheit führen!**