

ANGEL A4/Fly

Version 1.0



Im Auftrag von:



Übersetzung:

Sebastian Kimmel

Bearbeitung:

Carsten Reichardt

Die Rechte für die Nutzung liegen bei:

Sebastian Kimmel

Carsten Reichardt

Vertreten durch:

Andreas Fritz
Äußere Großweidenmühlstr. 20
90419 Nürnberg

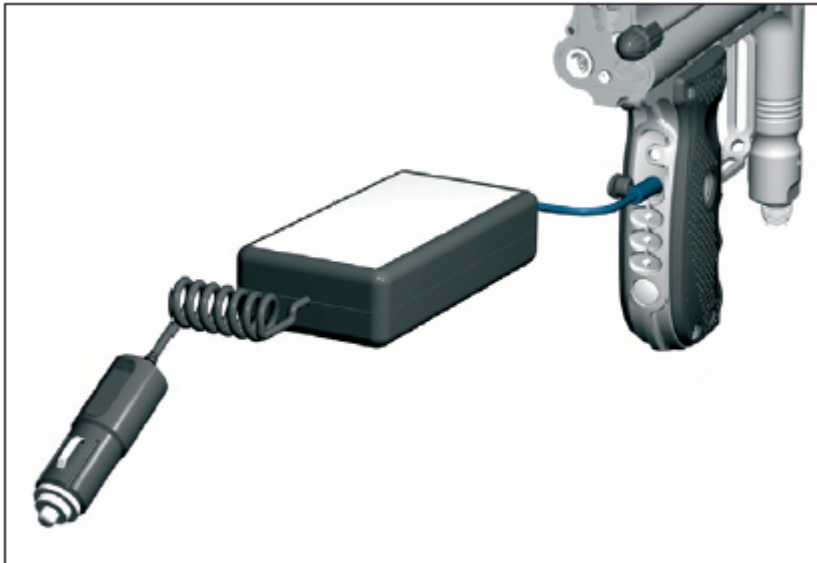
Warnhinweise:

- Die Angel ist kein Spielzeug
- Unvorsichtiger oder unsachgemäßer Gebrauch und Missachtung dieser Anleitung sowie der Warnhinweise kann zum Tod oder zu ernsthaften Verletzungen führen
- Entfernen sie keine, der an der ANGEL angebrachten Warnhinweise
- Von allen Personen, die sich in Reichweite dieses Markierers befinden muss ein Schutz für Gesicht/Ohren und Kopf getragen werden, welcher speziell zum Schutz vor Paintballs entwickelt wurde und dem ASTM standard F1776 (USA) oder dem CE standard (Europa) entspricht.
- Das Mindestalter zum Erwerb einer ANGEL A4/FLY beträgt 18 Jahre
- Personen unter 18 Jahren müssen unter Aufsicht einer volljährigen Person stehen wenn sie mit der ANGEL A4/FLY hantieren
- Beachten sie alle lokalen und nationalen Gesetze und Richtlinien
- Verwenden sie diesen Markierer und auf professionellen Spielfeldern auf denen die Sicherheitsrichtlinien eingehalten und überwacht werden
- Verwenden sie ausschließlich Pressluft. Verwenden sie kein CO2
- Überschreiten sie nicht einen Eingangsdruck von 850 psi (58 bar)
- Beachten sie stets alle Warnungen und Richtlinien bei der Verwendung eines erste Stufe Regulators den sie in Verbindung mit der ANGEL A4/FLY verwenden
- Verwenden sie nur Paintballs mit dem Kaliber 0.68
- Lassen sie die ANGEL A4/Fly ausgeschaltet, bis sie fertig sind zu feuern
- Behandeln sie jeden Markierer so, als sei er geladen
- Richten sie die ANGEL A4/FLY nie auf etwas, auf das sie nicht beabsichtigen zu schießen
- Schießen sie nicht aus kurzer Distanz auf Menschen
- Schießen sie nicht auf zerbrechliche Objekte, wie z.B. Fenster
- Messen sie immer die Geschwindigkeit ihres Markierers bevor sie spielen, unter Verwendung eines üblichen Chronometers
- Schießen sie niemals mit mehr als 300 Fuß pro Sekunde (91.44 meters) oder mit Geschwindigkeiten die größer sind, als das lokale oder nationale Gesetz gestattet
- Schießen sie niemals mit der ANGEL A4/FLY bei geöffnetem breech oder ohne einen Bolzen im breech da Pressluft freigegeben wird
- Schießen sie niemals mit der ANGEL A4/FLY bei einem pull knob in entriegelter Position
- Sehen sie niemals in den Lauf oder den Bereich des breeches der ANGEL A4/FLY solange der Markierer angeschaltet und schussbereit ist
- Stecken sie niemals ihren Finger oder andere Objekte in das Feed der ANGEL A4/FLY
- Lassen sie niemals komprimierte Luft in Kontakt mit ihrem Körper kommen
- Schalten sie die ANGEL A4/FLY immer aus, wenn sie sie nicht benutzen
- Verwenden sie stets eine Laufblockierung für ihre ANGEL A4/FLY wenn sie sie nicht auf dem Spielfeld benutzen
- Entfernen sie stets alle Paintballs aus der ANGEL A4/FLY wenn sie sich nicht auf dem Spielfeld befinden
- Das Twisted Lock Gated Feed™ wurde so entwickelt, dass es immer eine Anzahl von Paintballs in feed und breech der ANGEL A4/FLY zurückbehält Stellen sie immer sicher, dass diese Paintballs entfernt werden, wenn die ANGEL A4/FLY nicht auf dem Spielfeld in Gebrauch ist
- Entfernen sie immer den erste Stufe Regulator und lassen sie den restlichen Druck aus der ANGEL A4/Fly entweichen, bevor sie sie zerlegen
- In der ANGEL A4/FLY kann noch ein kleiner Rest Gas sein, typischerweise 2 Schüsse, wenn der erste Stufe Regulator entfernt wird. Halten sie den Markierer immer in eine sichere Richtung um diesen restlichen Druck entweichen zu lassen.
- Entfernen sie immer den erste Stufe Regulator und jeglichen Druck aus der ANGEL A4/FLY bevor sie sie transportieren oder lagern
- Beachten sie immer die Warnungen und Richtlinien ihres erste Stufe Regulators für den sicheren Transport und die gefahrlose Lagerung
- Laden sie die ANGEL A4/FLY nur mit dem mitgelieferten Ladegerät
- Verwenden sie nur den 12V Anschluss ihres Fahrzeuges für den Betrieb des Ladegerätes
- Lassen sie die ANGEL A4/FLY während des Ladevorgangs nicht unbeaufsichtigt
- Bewahren sie die ANGEL A4/FLY stets an einem sicheren Platz auf

Warnhinweis:

- DIESE ANLEITUNG MUSS DEM PRODUKT BEI VERKAUF ODER BESITZERWECHSEL IMMER BEILIEGEN
- SOLLTEN SIE SICH JEMALS UNSICHER SEIN, HOLEN SIE SICH FACHMÄNNISCHEN RAT EIN

Laden:

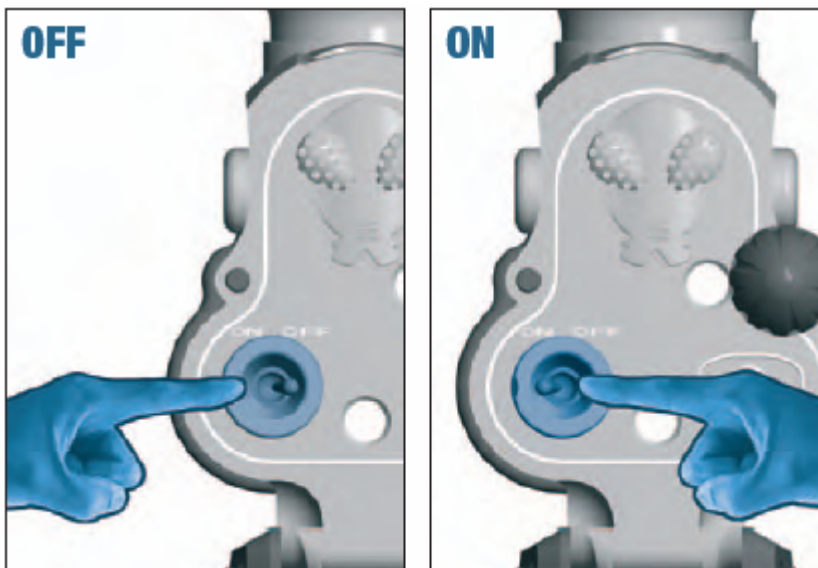


- Vor erstmaliger Verwendung der ANGEL A4/FLY ist es notwendig den AKKU-Pack durch einen 4 stündigen Ladezyklus vollständig zu laden um eine lange Lebensdauer des Akku-Packs zu gewährleisten
- Nachfolgende Ladezyklen werden eine Dauer von ca. 3 Stunden für eine vollständige Aufladung haben. Die Elektronik wird den Ladezyklus überwachen um sicherzustellen, dass die Batterie vollständig geladen wird
- Eine volle Ladung wird für ca 150,000 aufeinander folgende Schüsse ausreichen
- Eine 1 stündige Ladung mit 12.5V wird für ca 40,000 aufeinander folgende Schüsse ausreichen
- Die ANGEL A4/FLY verbraucht permanent Energie wenn sie auf **ON** steht
- Um Energie zu sparen muss der Kippschalter auf **OFF** gestellt werden
- Wir empfehlen den Kippschalter auf **OFF** zu stellen, wenn die ANGEL A4/FLY gelagert, transportiert, oder gerade nicht verwendet wird
- Schließen sie das Ladegerät an einen üblichen 12V Zigarettenanzünder an, wie man ihn in jedem üblichen Fahrzeug findet
- Stecken sie den Remotestecker des Ladegerätes in die Fassung am Ende der ANGEL A4/FLY. Die Fassung befinden sich auf der Rückseite des Griffrahmens unter einer Schutzkappe
- Stellen sie sicher, dass der Kippschalter auf **ON** steht.
- Das LCD-Display der ANGEL A4/FLY gibt den Ladevorgang an. Die Balkenanzeige wird kaskadieren um anzuzeigen, dass der Ladevorgang aktiv ist
- Wenn eine volle Aufladung vorgenommen wurde wird die Balkenanzeige erleuchtet bleiben
- Das entfernen des Ladegerätes bevor eine volle Aufladung abgeschlossen wurde wird zu einem Kurzschluss führen
- Entfernen sie das Ladegerät von der ANGEL A4/FLY und setzen sie die Schutzkappe wieder in ihre Position an der Rückseite des Griffrahmens um das Eindringen von Dreck zu verhindern

Wichtige Hinweise: Batterie laden

- Sollte die ANGEL A4/FLY auf "LIVE" stehen, sie wird das Anschließen des Ladegerätes die ANGEL A4/FLY auf "SAFE" stellen und es unmöglich machen zu feuern/schießen. Nach Entfernen des Ladegerätes wird sie in diesem Zustand bleiben bis die ANGEL A4/FLY wieder auf "LIVE" gestellt wird. Dies ist durch 2 sek. Drücken und Halten des roten Knopfes an der Rückseite des Griffrahmens möglich
- Ladestrom muss mindestens 12V und darf maximal 24V sein
- Der ON/OFF Kippschalter an der Rückseite der ANGEL A4/FLY muss in der ON Position sein um die Batterie laden zu können
- Die Batterie muss an das circuit board angeschlossen sein
- Das entfernen des Ladegerätes bevor eine volle Aufladung abgeschlossen wurde wird zu einem Kurzschluss führen. Überprüfen sie das Handbuch ihres Fahrzeuges auf die Stromstärke und Fähigkeiten, bevor sie das Ladegerät anschließen
- Verwenden sie nur das mitgelieferte Ladegerät zum laden der ANGEL A4/FLY

Einschalten der ANGEL A4/FLY:



- Stellen sie sicher, dass die Batterie geladen ist
- Stellen sie den Kippschalter in die ON Position
- Die LED an der Rückseite des Griffrahmens ist Grün
- Das LCD-Display zeigt die Software Version und 'SAFE' an

Ihre ANGEL A4/FLY auf LIVE stellen:



- Stellen sie sicher, dass ihre ANGEL A4/FLY auf ON steht.
- Drücken sie den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens für 1 Sekunde, bis die LED an der Rückseite des Griffrahmens rot wird und das Display 'LIVE' anzeigt

Ihre ANGEL A4/Fly auf SAFE stellen:

Drücken und halten sie den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens für 2 Sekunden bis auf dem Display 'SAFE' erscheint, alternativ hier zu schalten sie die ANGEL A4/Fly durch den Kippschalter an der Rückseite der ANGEL A4/FLY aus

LED ANZEIGE STATUS AN DER RÜCKSEITE DES GRIFFRAHMENS

- KEINE LED = Nicht geladen, oder der Kippschalter steht auf OFF
- GRÜN PERMANENT = SAFE-Zustand

Die Augen der ANGEL A4/FLY AN/AUS schalten:



- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY eingeschaltet ist
- Standardmäßig sind die Augen der ANGEL A4/FLY eingeschaltet, sobald sie auf LIVE gestellt wird
- Die Augen der ANGEL A4/FLY können nur durch 2 sek. Ziehen und Halten des Abzuges ausgeschaltet werden
- In den Modi 2 bis 5 und Demo, können die Augen nicht ausgeschaltet werden
- Um die Augen der ANGEL A4/Fly wieder einzuschalten, während sie auf LIVE steht schalten sie sie entweder durch Stellen des Kippschalter auf OFF und ON und anschließendes Stellen der ANGEL A4/FLY auf LIVE durch Drücken des obersten Knopfes oder stellen sie die ANGEL A4/FLY auf SAFE und dann wieder auf LIFE

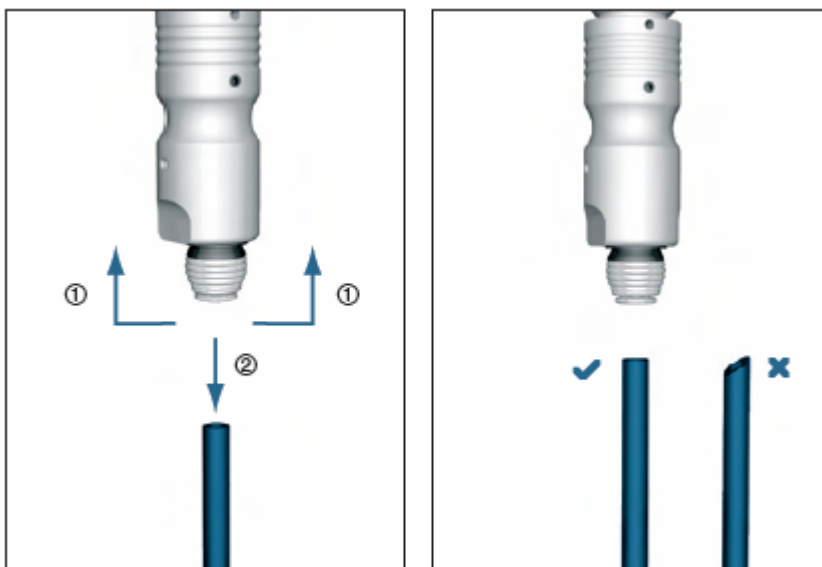
LED ANZEIGE STATUS AN DER RÜCKSEITE DES GRIFFRAHMENS

- ROT PERMANENT = LIVE-Zustand, ANGEL A4/FLY AUGEN AUS.
- ROT LANGSAM BLINKEND = LIVE-Zustand, ANGEL A4/FLY AUGEN AN.

Betreiben der ANGEL A4/FLY mit Pressluft:

Die ANGEL A4/FLY wurde für den Betrieb mit Pressluft ausgelegt. Diese sollte der ANGEL A4/FLY mit einem ideal regulierten Druck von 400 psi (27.5 BAR) durch Verwendung eines passenden erste Stufe Paintball Regulators zugeführt werden. Ein Beispiel für einen solchen Regulator ist das ANGEL A.I.R.

Macro Line Schlauch:



Macro Line Schlauch Anschluss / Austausch

- Verbinden sie den Macro Line Anschluss mit dem Ausgang ihres erste Stufe Regulators unter Verwendung eines passenden Schraubenschlüssels
- Falls nötig schneiden sie den Macro Line Schlauch unter Verwendung eines scharfen Messers um ihn auf eine passende Länge zu kürzen
- Drücken sie das freie Ende des Macro Line Schlauches Fest in den Macro Line Winkel, welcher mit dem ANGEL A4/FLY zweite Stufe Regulator verbunden ist

Entfernen & Neue Befestigung

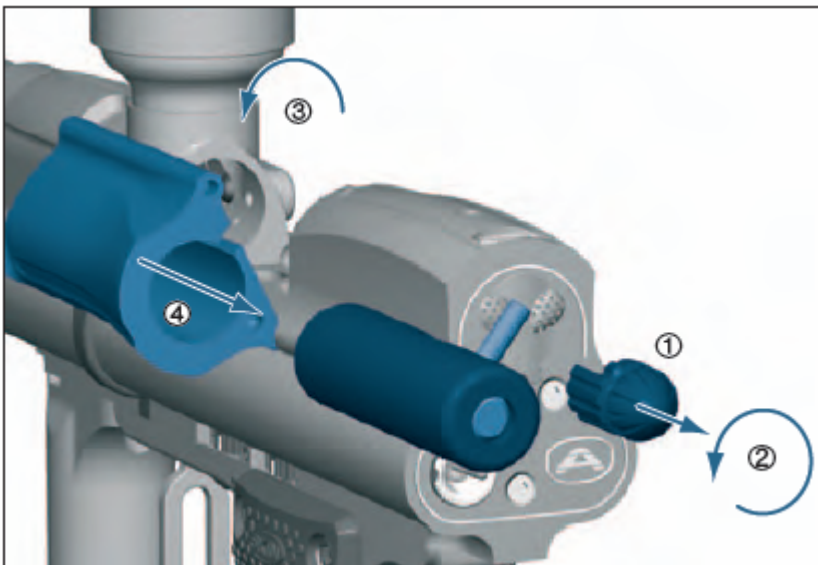
- Der Macro Line Schlauch kann vom Macro Line Anschluss entfernt werden um die Wartung zu erleichtern
- Ziehen sie den Klemmring 1 am Anschluss zurück und halten sie ihn niedergedrückt
- Ziehen sie den Macro Line Schlauch 2 aus dem Anschluss
- Ziehen sie den Macro Line Schlauch gerade und gleichmäßig heraus
- Drücken sie den Schlauch feste in den Macro Line Anschluss um ihn wieder anzuschließen

Lader / Hopper:

Die ANGEL A4/FLY wurde entwickelt um mit allen existierenden Ladern zu funktionieren und stellt ihr Programm selbstständig ein, um sich der Zuführgeschwindigkeit des Laders anzupassen, aber es gibt einige wichtige Hinweise in Bezug auf Lader:

- Das ANGEL A4/Fly Augensystem wird Paint so schnell verschießen wie der Lader in Kombination mit der Anzahl von Abzugsbetätigungen zuführen kann
- Manche Lader, insbesondere solche mit einem reflektiven Augensystem erkennen Paint mit zweifarbigem oder dunkler Schale, nicht, wodurch diese Lader Paintballs, evtl. schon zerdrücken, bevor sie überhaupt der ANGEL A4/FLY zugeführt wurden.
- Alle Lader sollten immer mit frischen Batterien verwendet werden
- Es ist ebenfalls wichtig, dass der Lader und sein optisches System immer sauber gehalten wird
- Force feed loader, sind aufgrund ihrer Arbeitsweise weniger geeignet für brüchige Paint, sowie Paint von niedriger Qualität, was zu Brüchen im Lader oder Stau im Feed führen kann
- Manche Lader liefern keine ausreichende Zuführrate, wozu es dazu kommen kann dass sie schneller als der Hopper feuern, was die Augen der ANGEL A4/FLY dazu veranlasst solange zu warten, bis sie wieder einen Ball erkennen, um dann den nächsten Schuss freizugeben
- Schlecht gepflegte oder beschädigte Lader werden die Leistungsfähigkeit der ANGEL A4/FLY beeinträchtigen
- Um die Leistungsfähigkeit der ANGEL A4/FLY auszuschöpfen empfiehlt WDP die Verwendung von zuverlässigen Ladern, von gehobener Qualität

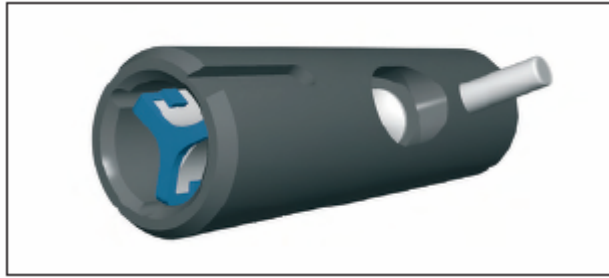
Entfernen des Soft Nose Bolt & Rotor Breech:



Der Bolt besteht aus Aluminium und Plastik wobei die beanspruchte Oberfläche aus Plastik ist, was sicherstellt, dass – herrührend von seiner Bewegung bei hohen Geschwindigkeiten – der Bolt sich nicht im body fest frisst. Dieser kann Abnutzungserscheinungen aufweisen, was von Intensität und Art der Beanspruchung abhängt.

Es ist wichtig, dass der Bolt sauber und frei von Dreck und Sand gehalten wird, da dies erhöhten Verschleiß bedeutet. Wir empfehlen, dass sie ihren Bolt nach jedem Spieltag säubern.

- Stellen sie sicher dass der Kippschalter in der OFF-Position oder die ANGEL A4/FLY im SAFE-Zustand ist
- Ziehen sie am Pull knob 1 und drehen sie ihn um 90° 2 so dass er in der entriegelten Position bleibt
- Schwenken sie den Rotor Breech Block 3 heraus, so dass der Bolt offen gelegt wird. Das Breech lässt sich nicht öffnen, wenn der Bolt in der vorderen Position ist. Stellen sie sicher, dass er zurückgezogen ist, entweder durch: kurzzeitiges Zuführen von Druck oder Zurückdrücken des Bolts mit einem Squeegee
- Entferne sie den Bolt 4 durch zurück ziehen
- Um den Bolt wieder einzusetzen, befolgen sie die Anweisungen in umgekehrter Reihenfolge



Einstellen der Geschwindigkeit:



GESCHWINDIGKEIT SENKEN

Die Schraube zur Einstellung der Geschwindigkeit befindet sich im Unteren Bereich des front grips
· Um die Geschwindigkeit zu senken verwenden sie einen 3.0mm Inbusschlüssel und drehen sie MIT dem Uhrzeigersinn

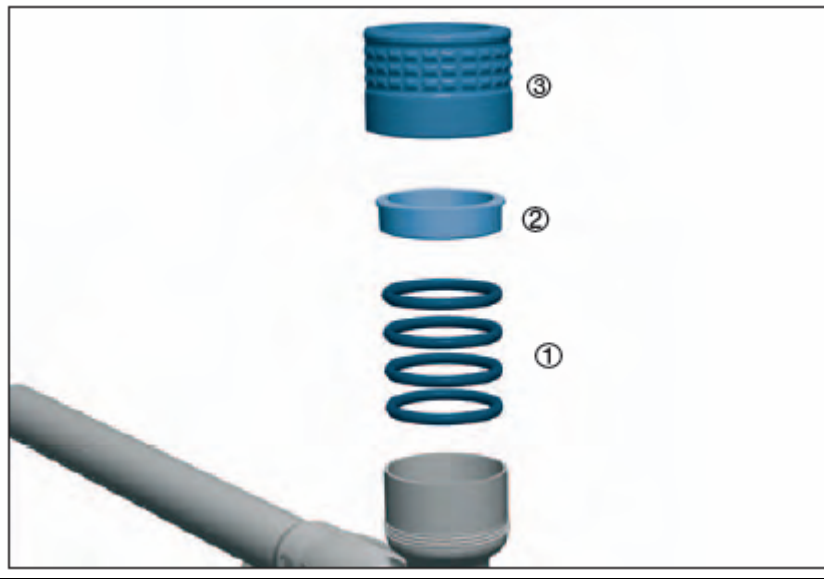
GESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN

Die Schraube zur Einstellung der Geschwindigkeit befindet sich im Unteren Bereich des front grips
· Um die Geschwindigkeit zu erhöhen verwenden sie einen 3.0mm Inbusschlüssel und drehen sie GEGEN den Uhrzeigersinn

Wichtiger Hinweis:

Nach dem Senken der Geschwindigkeit geben sie 4 Schuss ab, um sicherzustellen, dass das komplette System den neuen Druck angenommen hat

Twist Lock Collar Feed

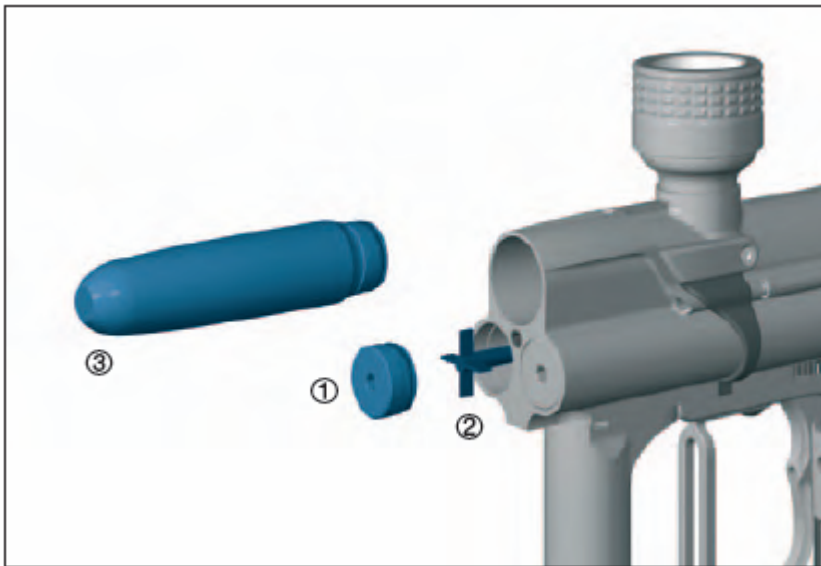


Das Twist Lock Feed Collar hat eine doppelte Besonderheit um ihren Lader sicher auf der ANGEL A4/FLY zu befestigen.

TWIST LOCK COLLAR

- Um ihren Loader auf der ANGEL A4/FLY zu befestigen, stellen sie zuerst sicher, dass das Twist Lock Collar aufgeschraubt ist indem sie es gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Das Twist Lock Collar wurde mit 2 Größen von O-Ringen 1 ausgestattet um sicherzustellen, dass es für alle Größen von Lader feed necks verwendbar ist. Wenn der Hopper sich schwer einführen lässt, obwohl 3 ganz aufgedreht wurde, führen sie einen Wechsel der O-Ringe durch:
- Schrauben sie 3 auf indem sie gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Entnehmen sie Zwischenring 2
- Entfernen sie die O-Ringe 1 und ersetzen sie sie durch O-Ringe in passender Größe
- Setzen sie alles wieder in umgekehrter Reihenfolge zusammen
- Führen sie den Lader in das feed neck ein und drehen sie das Twist Lock Collar in Richtung des Uhrzeigersinns um den Lader zu befestigen

Volumizer Zubehör:



Die ANGEL A4/FLY wurde so entwickelt, dass sie Volumizer aufnimmt, die in die Front der ANGEL A4/FLY passen. Die Verwendung von Volumizern erlaubt es den Arbeitsdruck der ANGEL A4/FLY zu senken um bestimmten Leistungsanforderungen gerecht zu werden.

Die mitgelieferten Volumizer ihrer ANGEL A4/Fly werden den Arbeitsdruck auf ungefähr 150 psi senken

- Schrauben sie den Mini Regulator ab und entfernen sie ihn
- Entfernen sie die linke end cap 1 unter Verwendung eines metrischen 4.0mm Inbusschlüssels
- Sichern sie die valve spring, support bobbin 2 und exhaust valve stem bleiben in ihrer Position
- Ersetzen sie die linke hand cap mit dem Volumizer 3

Wichtige Hinweise: Wiederausammensetzen der Bauteile

- Sichern sie die valve spring, support bobbin und exhaust valve bleiben in ihrer Position
- Stellen sie sicher, dass sich die end cap in korrekter Position befindet

Externes LCD Menü im Safe-Zustand Basis Menu:

FEATURE	MENU ALLOCATION	EXTERNAL VIEW	EXTERNAL ADJUST	PARAMETER
MENU	BASIC	YES	YES	Basic/Adv
FETCH	BASIC	YES	YES	ON/OFF
TIMER	BASIC	YES	YES	0.5-30min
A1	BASIC	YES	YES	0.5-30min
A2	BASIC	YES	YES	0.5-30min
A3	BASIC	YES	YES	0.5-30min
ANGEL EYE TEST	BASIC	NO	YES	Pass/Fall

SICHTBARES EXTERNES MENU

Die ANGEL A4/FLY hat eine Reihe von Fähigkeiten, die nur über den LCD Bildschirm angezeigt und eingestellt werden können. Das angezeigte Menü kann in zwei Hauptkategorien unterteilt werden – Basis und Fortgeschritten. Es gibt einen Unterschied zwischen Basis und Advanced Menü. Standardmäßig stehen die beiden Menüs auf Werkseinstellung.

- Dies ist die Grundansicht welche auf leichte und schnelle Bedienung ausgelegt ist um schnell an die wichtigsten Eigenschaften zu gelangen; dies sind die Einstellungen, die sie am meisten während dem Turnierverlauf benötigen werden
- Jegliche Menüpunkte, die die Leistung der ANGEL A4/FLY verändern können, können NICHT von außen eingestellt werden, z.B. Dwell, Auslösepunkt des Abzuges und Modus

WERKSSEITIG EINGESTELLTE BASIS OPTIONEN

MENU

Erlaubt ihnen die Wahl des Basis oder des Advanced Menüs

FETCH

Erlaubt ihnen ihre ANGEL A4/FLY auf Empfangsmodus zu stellen um Daten/Einstellungen zu empfangen, die von anderen ANGEL A4/FLY Markierern oder PDA's übermittelt werden

TIMER, A1, A2, A3 FEATURE

Dies ist ein interaktiver game timer, der drei unabhängige Alarmer bietet und es ihnen und ihrem Team ermöglicht im Einklang zu spielen. Der Timer kann in Schritten von 30 sek. von 0 bis 30 Minuten eingestellt werden, Die drei unabhängigen Alarmer können ebenfalls in Schritten von 30 Sekunden eingestellt werden, was ein vielseitiges Zeit- und Alarmsystem ermöglicht. Sobald die Alarmer eingestellt sind, werden sie durch die erste Betätigung des Triggers gestartet, nachdem die ANGEL A4/FLY auf LIVE gestellt wurde.

ANGEL A4/FLY EYE TEST FUNKTION – Während die ANGEL A4/FLY in SAFE-Zustand ist

- Vom Basis oder Advanced Menü aus wählen sie die ANGEL A4/Fly Eye Test Funktion durch Drücken des mittleren externen Knopfes oder des blauen internen Knopfes.
- Drücken sie den unteren externen Knopf und auf dem Display wird 'dropB' erscheinen
- Lassen sie einen Paintball in das breech fallen
- Wenn der Paintball erkannt wurde wird das Display 'PASS' anzeigen
- Sollte 'PASS' nicht auf dem Display angezeigt werden bedeutet dies, dass die Augen gereinigt oder gewartet werden müssen

Externes LCD Menü im Safe-Zustand Advanced Menu:

FEATURE	MENU ALLOCATION	EXTERNAL VIEW	EXTERNAL ADJUST	PARAMETER
MENU	ADV & BASIC	YES	YES	Basic/Adv
FETCH	ADV & BASIC	YES	YES	ON/OFF
TIMER	ADV & BASIC	YES	YES	0.5-30min
A1	ADV & BASIC	YES	YES	0.5-30min
A2	ADV & BASIC	YES	YES	0.5-30min
A3	ADV & BASIC	YES	YES	0.5-30min
ANGEL EYE TEST	ADV & BASIC	NO	YES	Pass/Fail
MROF	ADVANCED	YES	YES	8-25bps
Hopper T Time	ADVANCED	YES	YES	0.01-1.0 Secs
Hopper A Time	ADVANCED	YES	YES	1-4 Shots
Hopper Type	ADVANCED	YES	YES	STD/MED/FAST/SFAST
TEMP	ADVANCED	YES	YES	°C / °F
VIBRATOR	ADVANCED	YES	YES	ON/OFF
TRIP	ADVANCED	YES	YES	Re-Zero
BACKLIGHT	ADVANCED	YES	YES	ON/OFF
SEND	ADVANCED	YES	YES	ON/OFF
ROF	ADVANCED	YES	YES	Re-Zero
MODE	ADVANCED	YES	NO	Where Applicable
DWELL	ADVANCED	YES	NO	9-20m/s
TRIGGER OFFSET	ADVANCED	YES	NO	1-20 Levels
CYCLES	ADVANCED	YES	NO	Non-Resetable
ID	ADVANCED	YES	NO	Non-Resetable

SICHTBARES EXTERNES MENU

- Dies ist die Ansicht des Advanced Menus mit den kompletten Einstellungsmöglichkeiten ihrer ANGEL A4/FLY, welche sie hauptsächlich bei der Feineinstellung brauchen werden
- Jegliche Menüpunkte, die die Leistung der ANGEL A4/FLY verändern können, können NICHT von außen eingestellt werden, z.B. Dwell, Auslösepunkt des Abzuges und Modus.

WERKSSEITIG EINGESTELLTE ADVANCED OPTIONEN

Zusätzlich zu den Sieben Punkten im Basis Menu beinhaltet das Advanced Menu folgende Möglichkeiten:

MROF

Dies ermöglicht ihnen die Einstellung der maximalen Feuerrate, während die Augen AUS sind, Die MROF sollte nicht höher als die maximale Zuführrate ihres Laders eingestellt werden. Befinden sie sich im ANGEL A4/Fly Eyes Modus wird die MROF Begrenzung aufgehoben um ihnen die höchstmöglichen Feuerraten zu garantieren.

HOPPER (LOADER) TIME FEATURE

Dies erlaubt dem Anwender die Laderaktivierungszeit, welche von 0.1 bis 2.0 Sekunden einstellbar ist. Dies ist die Zeitdauer, für die das Intellifeed ein Signal an den Lader aussendet

LADER AKTIVIERUNGSOPTION

Dies erlaubt dem Anwender einen Aktivierungspunkt für den Lader auf die folgenden Punkte zu setzen:

A1 = Aktivierung bei jedem Schuss

A2 = Aktivierung bei einer ROF von 2 und höher

A3 = Aktivierung bei einer ROF von 3 und höher

A4 = Aktivierung bei einer ROF von 4 und höher

LADER TYP

Dies erlaubt ihnen die korrekten ANGEL A4/Fly Eye Einstellungen für den von ihnen verwendeten Typ von Lader zu wählen. Sobald sie die korrekten Einstellungen für die ANGEL A4/Fly Eyes gewählt haben, wird das Programm sich selber auf die variierenden Geschwindigkeiten ihres Laders einstellen.

STD = 9v Rührlader

MED = 12-18v Rührlader

FAST = Force Feed Lader

SFAST = Schnelle Force Feed Lader

TEMP FEATURE

Dies erlaubt ihnen zwischen Fahrenheit und Grad Celsius zu wählen und zeigt die Umgebungstemperatur an, die den Markierer umgibt.

VIBRATOR FEATURE

Sollte die Game Timer Vibrationsfunktion nicht gebraucht werden, können sie diese hier deaktivieren. Der Game Timer wird weiterhin funktionieren, auch wenn die Vibrationsfunktion ausgeschaltet sein, aber es werden keine interaktiven Alarmer mehr aktiviert.

TRIP FEATURE

Dies ist ein zurückstellbarer Schusszähler, der es ihnen erlaubt die Gesamtzahl ihrer abgegebenen Schüsse, zu messen; er kann z.B. pro Tag, pro Spiel, pro Turnier abgelesen werden

BACKLIGHT FEATURE

Dies erlaubt ihnen die Hintergrundbeleuchtung des Displays ein und aus zu schalten

SEND IR FEATURE

Dies erlaubt ihnen den Infrarot Transmitter anzuschalten um somit in der Lage zu sein, Infrarotdaten an andere ANGEL A4/FLYs zu senden. SEND IR wird den Game Timer und seine Alarmer übermitteln und außerdem den Vibrationsalarm aktivieren und den Shot Counter wieder auf 0 stellen.

ROF FEATURE

Dies zeichnet die höchste Feuerrate, die sie mit ihrer ANGEL A4/FLY erzielt haben auf. Die Daten werden permanent aktualisiert um sicherzustellen, dass sie immer die aktuellsten Daten vorliegen haben. Falls nötig können sie diesen Zähler wieder auf 0 stellen.

MODE FEATURE

• **MODE 1: SEMI MODE WITH ANGEL A4/FLY EYES**

Der ANGEL A4/FLY Semi Mode mit ANGEL A4/Fly Eyes funktioniert nach den folgenden Prinzipien:

- Die ANGEL A4/Fly Eyes schalten sich automatisch an, sobald die ANGEL A4/Fly durch den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens auf LIVE gestellt wird
- Die ANGEL A4/FLY feuert nur, wenn ein Paintball vorhanden ist
- Das ANGEL A4/Fly Eyes System ist ein break beam system, das nicht durch Farbe oder Form der Paintballs beeinträchtigt wird
- Die MROF der ANGEL A4/Fly Eyes ist nicht begrenzt (31 BPS)
- Um die ANGEL A4/Fly Eyes auszuschalten muss der Abzug für 2 Sekunden gehalten werden

• **MODE 1: SEMI MODE**

Der ANGEL A4/FLY Semi Mode funktioniert nach den folgenden Prinzipien:

- In diesem Modus sind die ANGEL A4/Fly Eyes deaktiviert
- Die ANGEL A4/FLY feuert, egal ob ein ball vorhanden ist oder nicht
- Um die ANGEL A4/Fly Eyes zu aktivieren, nachdem sie ausgeschaltet wurden kann die ANGEL A4/FLY entweder AUS und AN geschaltet werden oder auf SAFE und wieder auf LIFE gestellt werden
- Die MROF mit ausgeschalteten ANGEL A4/Fly Eyes entspricht dem von ihnen eingestellten MROF Wert

• **MODE 2: AUTO MODE**

Der ANGEL A4/FLY Auto Mode funktioniert nach den folgenden Prinzipien:

- Die ANGEL A4/Fly Eyes schalten sich automatisch an, sobald die ANGEL A4/Fly durch den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens auf LIVE gestellt wird.
- Dies ist Vollautomatik und die ANGEL A4/FLY wird solange feuern wie der Abzug gezogen wird, oder bis kein Paintball mehr vorhanden ist
is not present.
- Dieser Modus ist auf eine MROF von 15 Balls pro Sekunde begrenzt
- Dieser Modus funktioniert nur mit eingeschalteten ANGEL A4/Fly Eyes und sie können nicht deaktiviert werden

• **MODE 3: 3 SHOT BURST MODE**

Der ANGEL A4/FLY 3 Shot Burst Mode funktioniert nach den folgenden Prinzipien:

- Die ANGEL A4/Fly Eyes schalten sich automatisch an, sobald die ANGEL A4/Fly durch den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens auf LIVE gestellt wird.
- Dies ist ein 3 Schuss Burst Modus und die ANGEL A4/FLY wird solange feuern, wie der Abzug gezogen wird, bis 3 Schuss abgegeben wurden oder kein Paintball mehr vorhanden ist
- Dieser Modus ist auf eine MROF von 15 Balls pro Sekunde begrenzt
- Dieser Modus funktioniert nur mit eingeschalteten ANGEL A4/Fly Eyes und sie können nicht deaktiviert werden

• **MODE 4: RAMP MODE**

Der ANGEL A4/FLY Ramp Mode funktioniert nach den folgenden Prinzipien:

- Die ANGEL A4/Fly Eyes schalten sich automatisch an, sobald die ANGEL A4/Fly durch den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens auf LIVE gestellt wird.
- Dies ist ein 8 Schuss Burst Modus und die ANGEL A4/FLY wird solange feuern, wie der Abzug gezogen wird, bis 8 Schuss abgegeben wurden oder kein Paintball mehr vorhanden ist
Die BPS der diese 8 Schuss abgegeben werden, steigen während die 8 Schuss abgegeben werden
- Dieser Modus ist auf eine MROF von 15 Balls pro sek. begrenzt
- Dieser Modus funktioniert nur mit eingeschalteten ANGEL A4/Fly Eyes und sie können nicht deaktiviert werden.

• **MODE 5: ACCUM MODE**

Der ANGEL A4/FLY Accumulator funktioniert nach den folgenden Prinzipien:

- Die ANGEL A4/Fly Eyes schalten sich automatisch an, sobald die ANGEL A4/Fly durch den obersten Knopf an der Rückseite des Griffrahmens auf LIVE gestellt wird.
- Dies ist ein BPS Erweiterer, der mehr Balls verschießt, als Triggerimpulse gegeben werden
- Dieser Modus ist auf eine MROF von 15 Balls pro Sekunde begrenzt
- Dieser Modus funktioniert nur mit eingeschalteten ANGEL A4/Fly Eyes und sie können nicht deaktiviert werden.

• **DEMO MODE**

Dies ist ein Trockenfeuermodus um die maximal erreichbare Feuerrate der ANGEL A4/FLY zu demonstrieren. Dieser Modus sollte nur für Demonstrationszwecke verwendet werden, da die ANGEL A4/Fly Eyes Funktion umgekehrt wird, so dass keine Paintballs verschossen werden können. Sollte ein Paintball erkannt werden, wird er die ANGEL A4/FLY davon abhalten zu schießen.

DWELL FEATURE

Dies kontrolliert die Ventilöffnungszeit, bei einer längeren Dwell wird mehr Gas verbrauchen und mehr Geräusch erzeugen, aber es wird der ANGEL A4/FLY ermöglichen toleranter mit variierenden Paintballs umzugehen. Eine kürzere Dwell wird weniger Geräusch erzeugen und weniger Gas verbrauchen aber keine Paint von niederer Qualität tolerieren.

CYCLES FEATURE

Dies ist vergleichbar mit einem Kilometerzähler und registriert die Gesamtzahl der abgegebenen Schüsse, die die ANGEL A4/FLY abgegeben hat

ID FEATURE

Dies ist eine einzigartige Seriennummer, die werksseitig eingestellt wurde

TRIGGER OFFSET FEATURE

Dies erlaubt es dem Anwender die Sensivität des Triggersensors einzustellen um sicherzustellen, dass trigger bounce bei Triggern vermieden werden kann, die bereits eingestellt sind. Diese Möglichkeit sollte genutzt werden um trigger bounce zu eliminieren und nicht um ihn absichtlich herbeizuführen. Die benötigte Sensivität hängt von der, durch den Anwender angepasste, mechanischen Einstellung des Triggers ab. Bei allen nicht semi modes wird automatisch der höchste Schutz Level eingestellt. Der Anwender ist dafür verantwortlich, dass die von ihnen gewählte Einstellung ein versehentliches Auslösen verhindert. Level 1 ist die maximale Triggerdämpfung und die Steigerung des Levels reduziert die Dämpfung

Interne elektronische LCD Menus:

Die ANGEL A4/FLY hat eine Reihe von Fähigkeiten, welche eingestellt werden können um ihren persönlichen Ansprüchen gerecht zu werden. Diese Fähigkeiten können die Leistung des Markierers beeinflussen und können nur über das interne Menu verstellt werden, um sicherzustellen, dass ihr Markierer den Vorschriften von Turnieren und Feldbetreibern entspricht. Die von ihnen gewählten Einstellungen können sie von außen einsehen, aber sie können sie nicht extern verstellen. Die Menus sind nur zugänglich, wenn der Markierer eingeschaltet und im SAFE-Zustand ist. Entfernen sie die Schrauben der linken Griffrahmenabdeckung und legen sie das circuit board frei.

Folgen sie den internen Prozessschemata um einschlägige Einstellungen vorzunehmen
Die ANGEL A4/FLY hat eine einzigartige Option, welche es ihnen ermöglicht die Standardeinstellungen wiederherzustellen, indem sie den internen Menuknopf für 2 Sekunden gedrückt halten.

ADVANCED MENU

SUB MENU

ADVANCED MENU

SUB MENU

8 MROF

Maximum Rate Of Fire
8 to 25 bps

8 MROF

Maximum Rate Of Fire
8 to 25 bps

9 HOPPER 'T' TIME

Hopper Motor Running Time
0.05 to 1.0 Seconds

9 HOPPER 'T' TIME

Hopper Motor Running Time
0.05 to 1.0 Seconds

10 HOPPER 'A' TIME

Activates after each shot or after
2, 3 or 4 shot per/sec or greater.

10 HOPPER 'A' TIME

Activates after each shot or after
2, 3 or 4 shot per/sec or greater.

11 HOPPER TYPE

Hopper (Loader) type: STD, MED
FAST, SFAST

11 HOPPER TYPE

Hopper (Loader) type: STD, MED
FAST, SFAST

12 TEMPERATURE

Centigrade
or Fahrenheit

12 TEMPERATURE

Centigrade
or Fahrenheit

13 VIBRATOR

Vibes Game Alert
On or Off

13 VIBRATOR

Vibes Game Alert
On or Off

14 TRIP

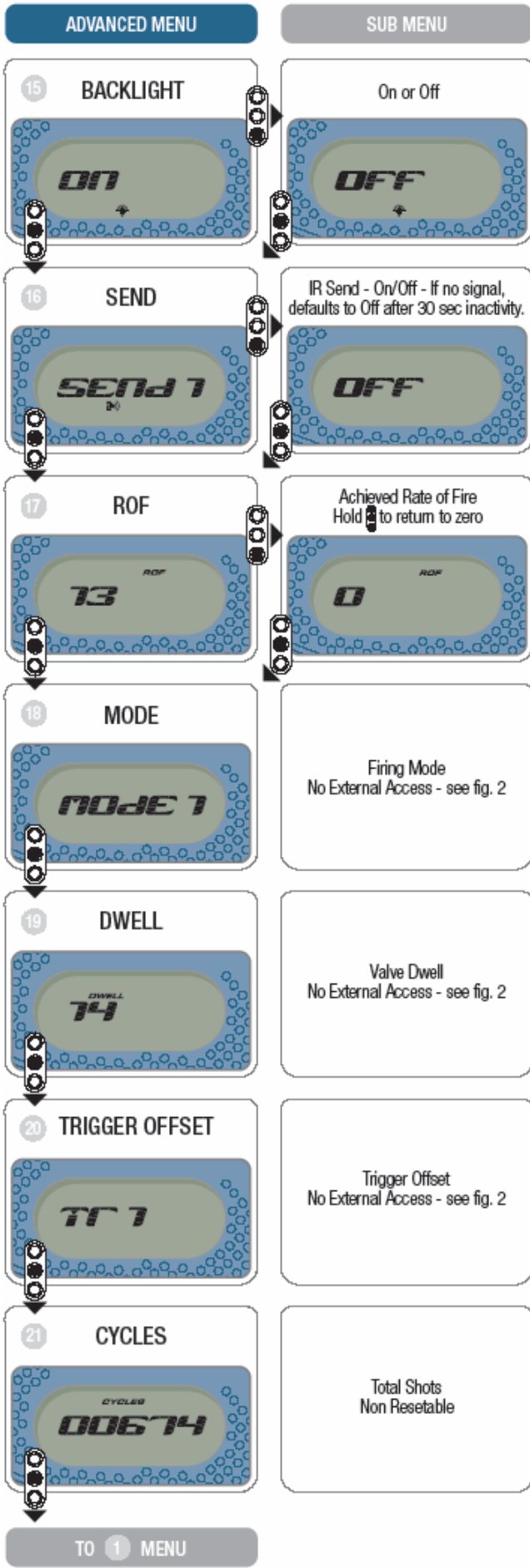
Shot Counter
Hold [button] to return to zero

14 TRIP






Shot Counter
Hold [button] to return to zero

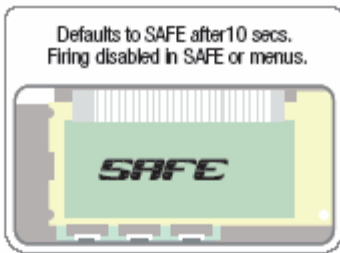
TO 14 BACKLIGHT

TO 14 BACKLIGHT



KEY

-  Press Top Button
-  Press Middle Button
-  Press Bottom Button
-  Press BLUE Internal
-  Press YELLOW Internal



INTERNAL MENU

SUB MENU

1 DWELL

Valve Dwell
10 - 24 milliseconds

2 TRIGGER OFFSET

Range 1 - 20, the lower the number, the lower the offset.

3 MODE

Firing Mode - only enabled if the specification permits.

4 RESET

Resets to default factory settings.

TO 1 DWELL

TEXT PROGRAMMING

NOTES

1 TRIGGER

Text Programming can only be completed with the trigger held in and the ANGEL in 'SAFE' Mode.

2 TEXT

Press Internal to enter TEXT Mode.

3 INITIATE

Press again to initiate TEXT entry.

4 SCROLL

Press to scroll through digits 0 to 9 and A to Z.

5 CONFIRM DIGIT

Press to confirm digit. Repeat Steps 4 and 5 until TEXT complete.

6 CONFIRM TEXT

Press to confirm TEXT.
Or press to clear and return to Step 4.

7 TEXT SET

Upon confirmation, the LCD will display 'SET'

PIN PROGRAMMING

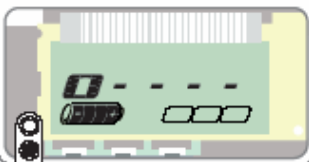
1 TRIGGER



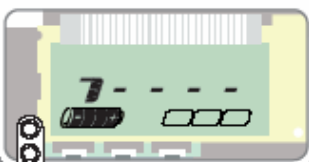
2 PIN



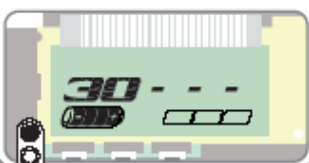
3 INITIATE



4 SCROLL



5 CONFIRM DIGIT



6 CONFIRM PIN



7 PIN SET



NOTES



Programming the PIN number can only be completed with the trigger held in and the ANGEL in 'SAFE' Mode.

Press Internal  to enter PIN Mode.

Press  again to initiate PIN number entry.

Press  to scroll through digits 0 to 9.

Press  to confirm digit. Repeat Steps 4 and 5 until PIN complete.

Press  to confirm PIN. If PIN correct, ANGEL will enter 'SAFE' Unlocked Mode.
Or press  to clear and return to Step 4.

Upon confirmation, the LCD will display 'SET'

PIN LOCK / UNLOCK

1 TRIGGER



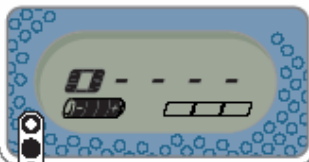
2 LOCKED



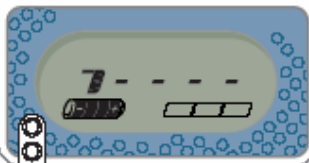
3 UNLOCKED



4 INITIATE



5 SCROLL



6 CONFIRM DIGIT



7 CONFIRM PIN



NOTES

PIN Lock and Unlock can only be completed with the trigger held in and the ANGEL in 'SAFE' Mode.



If the ANGEL is Locked, the LCD will display 'PiN'. Enter PIN to Unlock the ANGEL.

If the ANGEL is Unlocked, the LCD will flash between the Firing Mode and the ID Number. Enter PIN To Lock the ANGEL.

Press  to initiate PIN number entry

Press  to scroll through digits 0 to 9.

Press  to confirm digit. Repeat Steps 4 to 6 until PIN complete.

Press  to confirm PIN. If PIN correct, ANGEL will enter 'SAFE' Unlocked Mode.
Or press  to clear and return to Step 4.

KEY



Press Top Button



Press Middle Button



Press Bottom Button

GAME TIMER

NOTES

SAFE



Switch ANGEL On.
Orange and Green buttons
remain operative for menus

LIVE



Press  to
make the ANGEL Live.

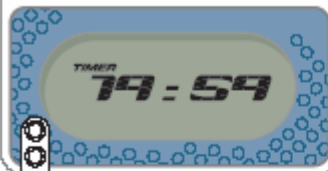
TIMER ARMED



Vibrates for 3 seconds
as confirmation.
Timer will commence countdown
on first shot.
NOTE: If Vibes is OFF, timer
activation will occur but the set
alarms will not activate and
countdown will be visually only.

FIRST SHOT COMMENCES COUNTDOWN


ACTIVE



Timer starts countdown.
Alarms A1 - A3 become active.


STOP



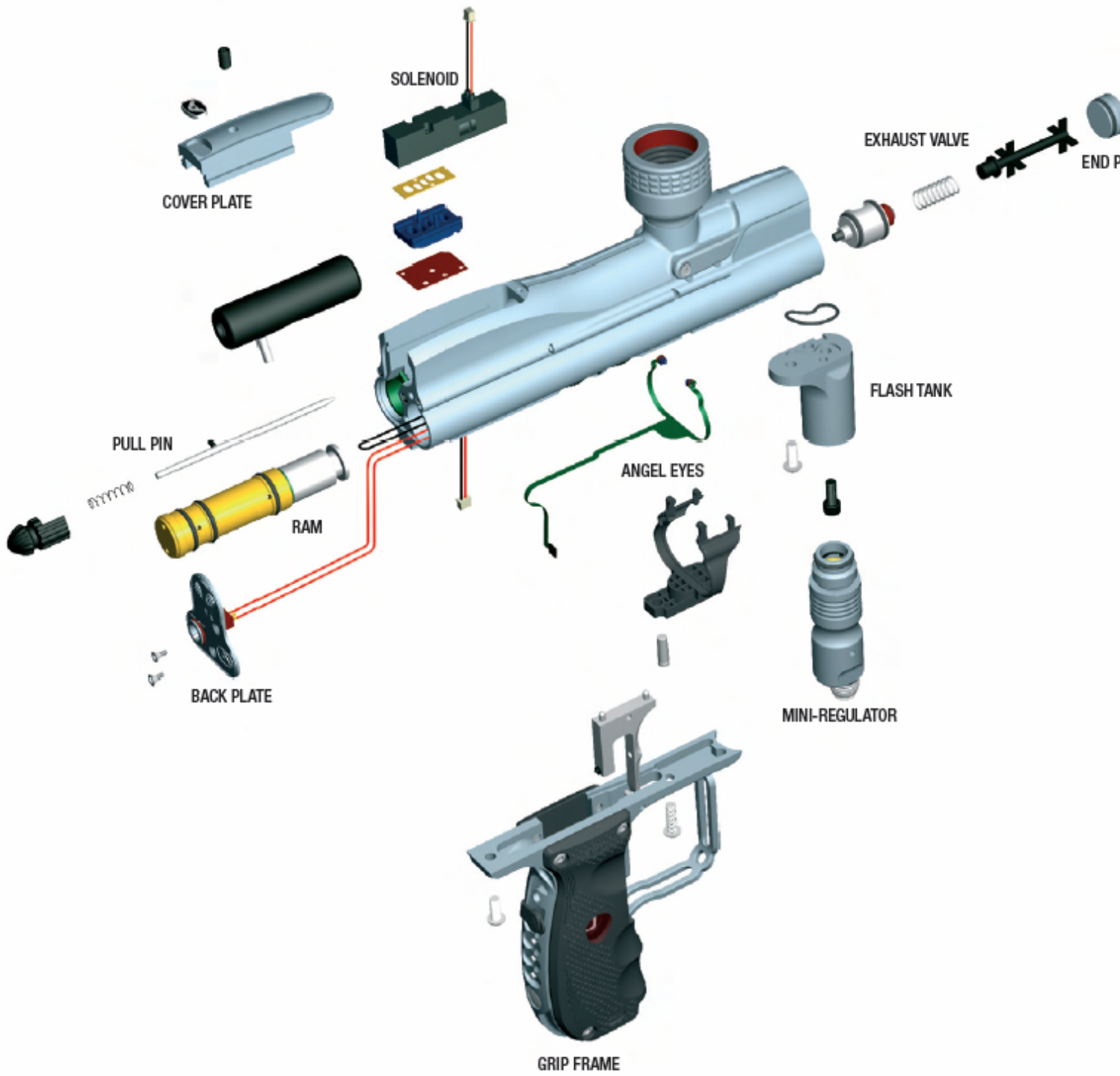
Press  to stop countdown.
Timer and Alarms Stop.

MAKE SAFE

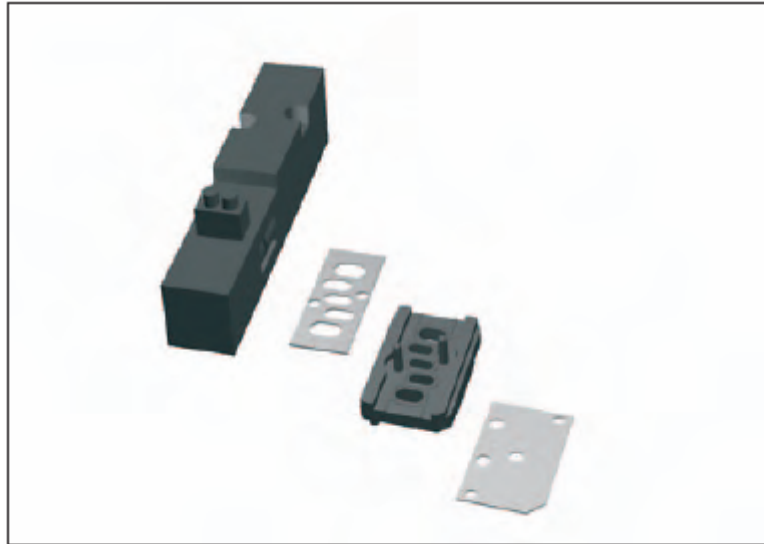


To make the ANGEL Safe,
Hold  for 2 seconds.

RETURN TO SAFE



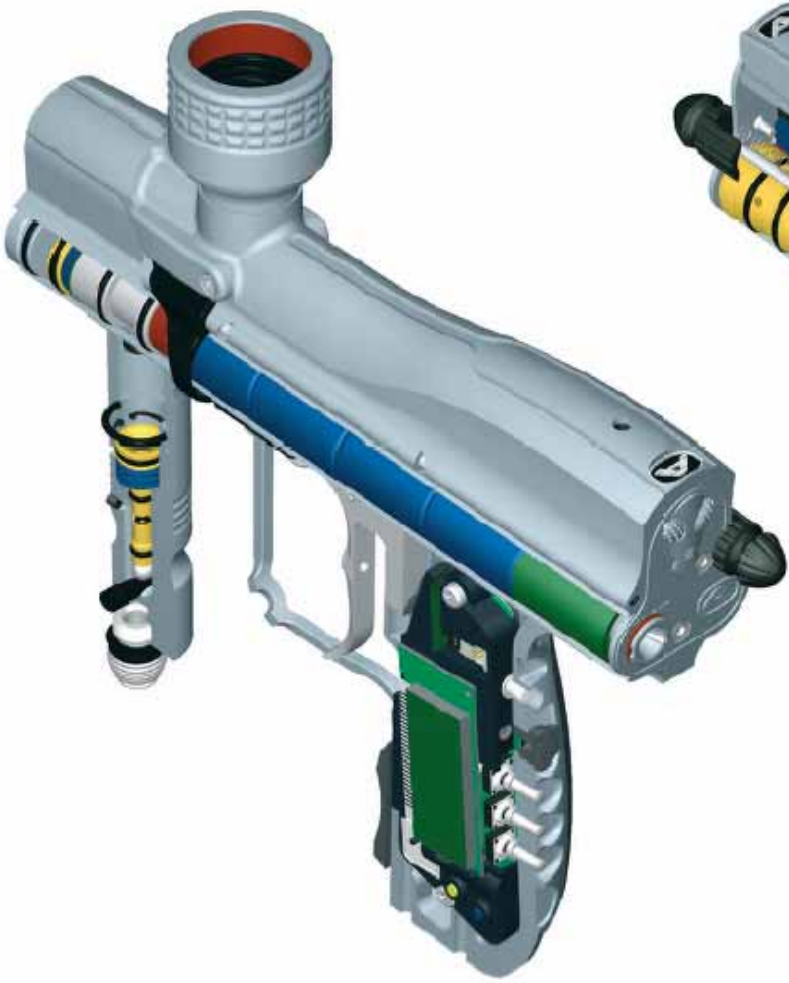




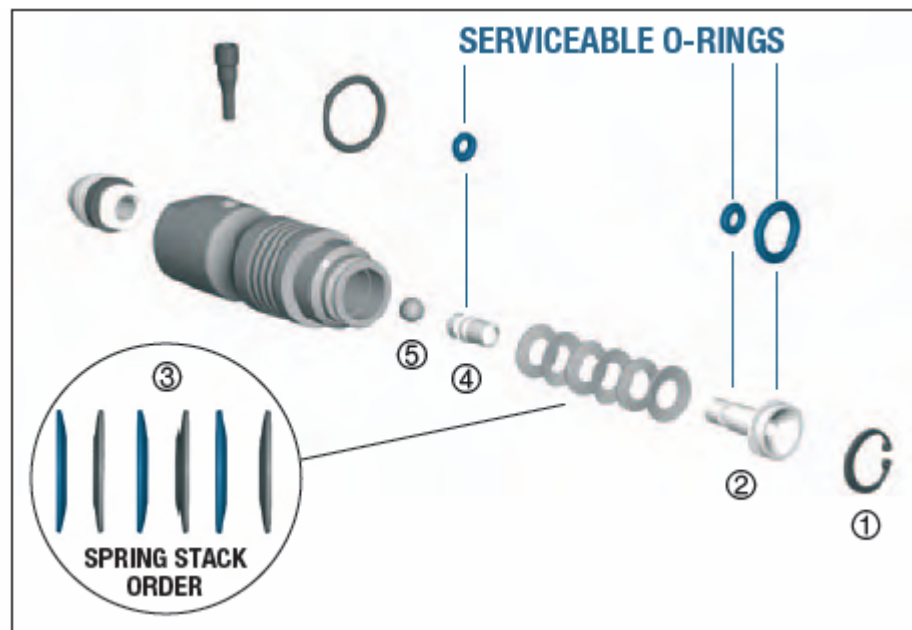
SOLENOID ASSEMBLY



ANGEL EYES SENSOR



Wartung des Mini Regulators:



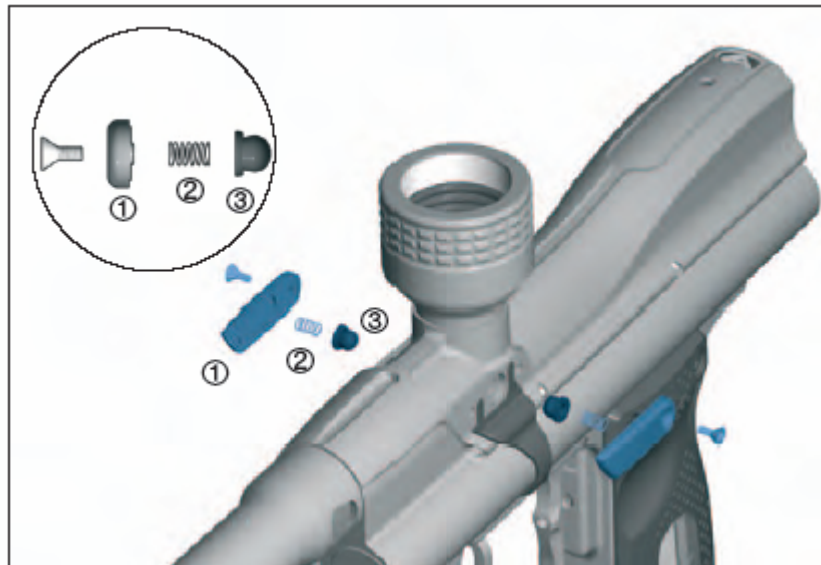
Der Mini-Regulator ist eine zweite Stufe Regulator, der dazu verwendet wird um Geschwindigkeit und Gasdruck zu regulieren. Die ANGEL A4/FLY kann auch ohne ihn betrieben werden, aber nur wenn ein erstklassiger erste Stufe Regulator mit hohen Gasflussraten und guten Regulationseigenschaften verwendet wird. Das Gewinde entspricht ASTM Industrie-Standards.

- Entfernen sie den Macro Line Schlauch vom Mini-Regulator mit dem gleichen Verfahren, wie unter „Macro Line Schlauch“ beschrieben
- Entfernen sie den Mini-Regulator von der Pressluftanschluss durch Drehen entgegen dem Uhrzeigersinn
- Entfernen sie den Sprengling 1, mit Hilfe einer Sprenglingzange
- Drehen sie das Mini-Regulator Gehäuse herum und klopfen sie es vorsichtig auf eine weiche Oberfläche um die Innereien aus dem Gehäuse zu entfernen
- Entfernen sie das große Piston 2, den Spring Stack 3, das kleine Piston 4 und das Kugellager 5
- Überprüfen sie die O-Ringe auf Beschädigung und ersetzen sie diese, falls nötig
- Überprüfen sie die Dichtung des kleinen Pistons und seine Oberfläche auf Beschädigungen und ersetzen sie das kleine Piston 4, falls nötig
- Überprüfen sie die Dichtungen des großen Pistons 4 und des kleinen Pistons 2 und ersetzen sie diese falls nötig

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- **Hohe Sorgfalt und Aufmerksamkeit ist von Nöten um sicherzustellen, dass während der Wartung keine Beschädigungen an den Bohrungen im Regulatorgehäuse entstehen.**
- **Wenn die die Oberflächen des kleinen oder des großen Pistons Beschädigungen aufweisen müssen diese ersetzt werden**
- **Wir empfehlen das fetten der Teile beim Zusammenbau mit Love Juice Extreme Grease.**
- **Stellen sie sicher, dass der Federstapel 3 in korrekter Reihenfolge ist**
- **Stellen sie sicher, dass der Sprengling 1 wieder korrekt in seiner Vertiefung sitzt**

Anti Double Ball Detent Wartung:



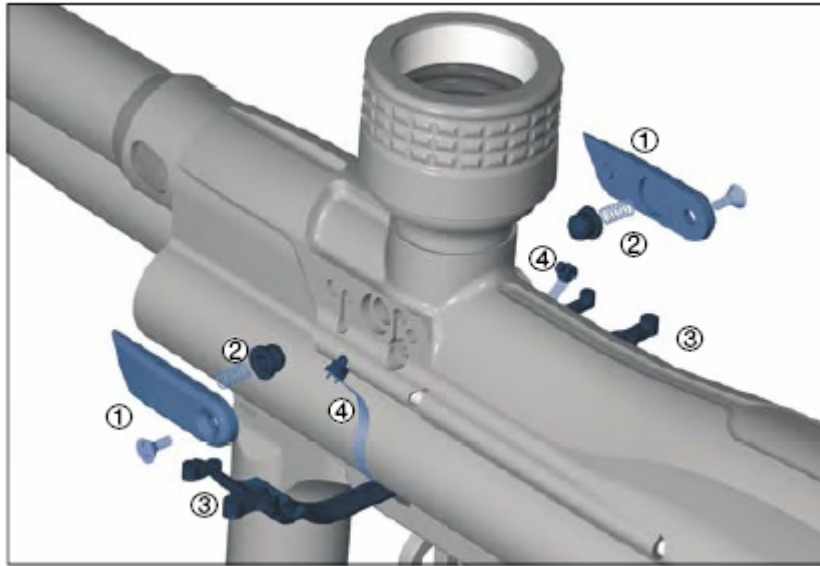
Es gibt zwei anti-double ball Einheiten, die entfernt werden können und deren Innereien gewartet werden können, falls nötig. Diese beiden Einheiten befinden sich auf der linken und der rechten Seite des Body's unterhalb des Feeds

- Entfernen sie mit einem 2.0mm Inbusschlüssel die Abdeckung 1
- Entfernen sie die Feder 2
- Entfernen sie den anti-double ball 3
- Wiederholen sie dies auf der anderen Seite
- Überprüfen sie die Teile und ersetzen sie sie, falls nötig

Wichtige Hinweise: Wiederausammensetzen der Bauteile

- Stellen sie sicher dass anti-double ball 3 wieder korrekt sitzt
- Stellen sie sicher, dass Feder 2 wieder korrekt auf dem anti-double ball sitzt
- Stellen sie sicher, dass die anti-double covers 1 wieder korrekt im ANGEL A4/FLY body sitzen
- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Eye Covers nicht bewegt oder eingeklemmt werden

ANGEL A4/Fly Eyes:



Die ANGEL A4/FLY verwendet ein doppeltes Augen System (break beam) um zu erkennen ob ein Ball vorliegt ist und der Markierer schussbereit ist

Wartung

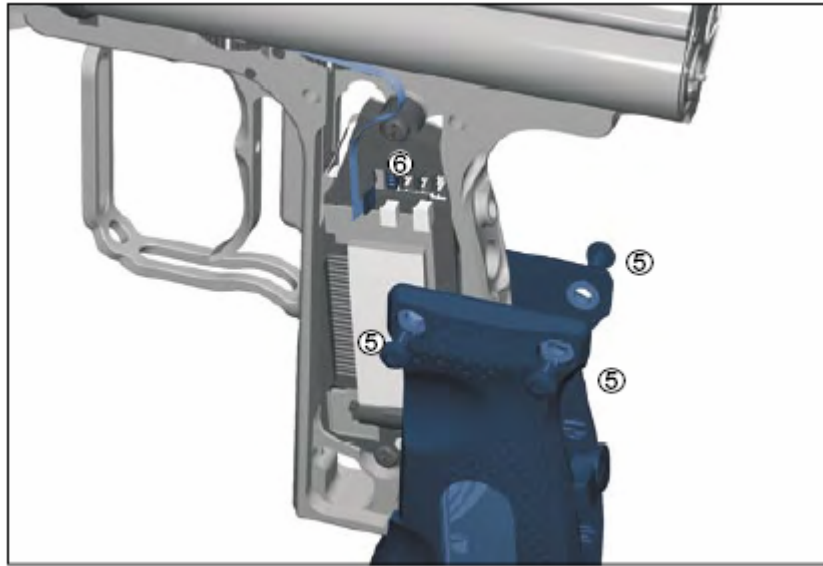
Vor der Wartung der ANGEL A4/Fly Eyes sollten sie den ANGEL A4/Fly Eye Test ausführen, um sicherzustellen, dass sie vor der Wartung nicht funktionieren.

Die ANGEL A4/Fly Eyes befinden sich unter dem gleichen cover, wie die anti double balls und die inneren Teile können gewartet werden, falls nötig. Sie befinden sich jeweils rechts und links des Bodys unter dem Feed

- Verwenden sie einen 2.0mm Inbusschlüssel um die Abdeckung 1 zu entfernen
- Entfernen sie die anti double ball Einheit 2
- Entfernen sie vorsichtig den Gummisicherungsriemen 3 von seiner Position
- Entfernen sie vorsichtig das ANGEL A4/Fly Eye 4 aus seiner Bohrung im body und säubern sie es, falls nötig
- Überprüfen sie die Teile und reinigen sie falls nötig

Wichtige Hinweise: Wiederausammensetzen der Bauteile

- Stellen sie sicher dass anti-double ball 3 wieder korrekt sitzt
- Stellen sie sicher, dass Feder 2 wieder korrekt auf dem anti-double ball sitzt
- Stellen sie sicher, dass die anti-double covers 1 wieder korrekt im ANGEL A4/FLY body sitzen
- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Eye Covers nicht bewegt oder eingeklemmt werden



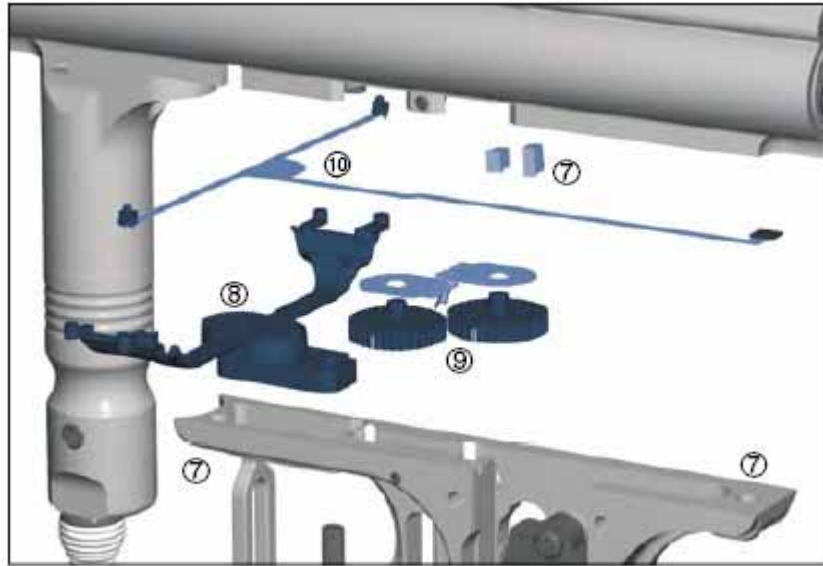
Ausbau

Das gesamte ANGEL A4/Fly Eye System kann ausgebaut werden, sollte es zu einer Beschädigung gekommen sein. Sollte sich dies als nötig erweisen verfahren sie wie folgt:

- Entfernen sie die ANGEL A4/Fly Eyes aus dem body, wie in der Wartungsanleitung beschrieben
- Entfernen sie die Schrauben der Griffschalen mit einem 2.5mm Inbusschlüssel 5
- Entfernen sie vorsichtig das Flachbandkabel von PCB 6
- Entfernen sie vorsichtig alle verbleibenden Stecker von PCB 6
- Entfernen sie den Griffrahmen vom Body unter Verwendung eines 3.0mm Inbusschlüssels 7
- Entfernen sie den Sicherungsrahm vom Body 8
- Entfernen sie die Feinjustierungsräder für den Abzug 9
- Entfernen sie vorsichtig das flexible PCB der ANGEL A4/Fly Eyes und ersetzen sie sie falls nötig

TEST

- Die ANGEL A4/FLY muss im SAFE-Modus sein
- Vom Basic oder Advanced Menu aus, wählen sie die ANGEL A4/Fly Eye Test Funktion indem sie den externen mittleren Knopf oder den internen blauen Knopf verwenden
- Drücken sie den externen Knopf und das Display wird dropB anzeigen
- Lassen sie einen Paintball in das Feed fallen, so dass er im breech liegt
- Wenn der Paintball erkannt wird, wird das Display PASS anzeigen
- Wiederholen sie dies mehrfach um sicherzustellen, dass die ANGEL A4/FLY korrekt funktioniert
- Sollte PASS nicht angezeigt werden ist dies ein Hinweis darauf, dass die ANGEL A4/Fly Eyes gereinigt oder ersetzt werden müssen



Ersetzen des Sensors

- Entfernen sie die Griffbacken, indem sie die 6 verbleibenden Schrauben mit einem 2.5mm Inbusschlüssel entfernen
- Entfernen sie die Batterie und die Solenoid Stecker 6
- Entfernen sie das Flachbandkabel der ANGEL A4/Fly Eyes vom ZIF Sockel auf dem circuit board 6
- Stellen sie sicher, dass die Feinjustierungsräder des Abzuges festgestellt sind
- Entfernen sie die anti double ball Abdeckungen mit einem 2.0mm Inbusschlüssel 1.
- Entfernen sie die beiden Schrauben, die das Griffstück, am body befestigen unter Verwendung eines 3.0mm Inbusschlüssels 7
- Entfernen sie das Griffstück vom body
- Entfernen sie die ANGEL A4/Fly Eye Sensoren und ihre Abschirmung vom body 8

Wichtige Hinweise: Wiederausammensetzen der Bauteile

- Stellen sie sicher, dass keine Kabel zwischen body und Griffstück eingeklemmt werden.
- Stellen sie sicher, dass die Stecker wieder in den korrekten Sockeln sitzen

Low Pressure Anzeige:



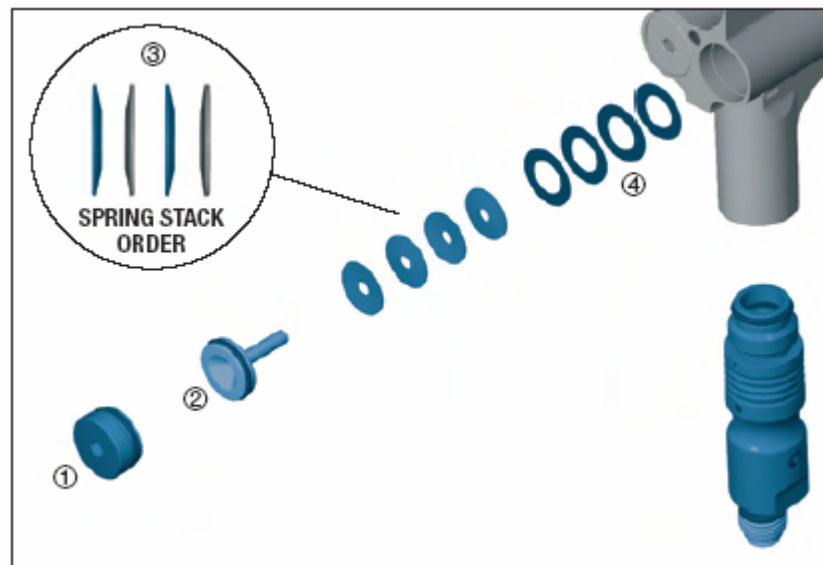
Die Low Pressure Anzeige befindet sich über dem Mini-Regulator und ist dazu gedacht den Druck anzuzeigen, der ihrer ANGEL A4/FLY aus dem Mini-Regulator zugeführt wird. Es ist ein nicht wartbares Teil und sollte nur durch eine original ANGEL A4/FLY Low Pressure Anzeige ersetzt werden.

- Schrauben sie den Mini Regulator 1 von Hand heraus
- Das Entfernen der Low Pressure Anzeige 2 erfolgt durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn von Hand
- Entfernen sie die externe Überwurfschraube 3 des HP Systems mit einem 3.0mm Inbusschlüssel
- Entfernen sie die interne Überwurfschraube 4 des HP Systems mit einem 4.0mm Inbusschlüssel
- Stellen sie sicher, dass der O-Ring 5 nicht verloren geht

Wichtige Hinweise: Aus- und Wiedereinbau der Bauteile

- **Bringen sie kein Dichtmittel auf die Gewinde der Low Pressure Anzeige auf**
- **Setzen sie die Low Pressure Anzeige keinem Druck über 500 psi aus da sonst Beschädigungen und inkorrekte Anzeigen der Fall auftreten können**
- **Benutzen sie keinerlei Klammern oder Klemmen an der Low Pressure Anzeige**
- **Versuchen sie keine anderen Low Pressure Anzeigen anzubringen**

LPR Justierung:



Der Low-Pressure Regulator regelt die Bewegung der Pneumatik in der ANGEL A4/FLY und befindet sich in der linken Kammer in der Front der ANGEL A4/FLY. Der Druck sollte bei 82 psi Ausgangsdruck sein, bei einem Druck von 350 psi am Zweite Stufe Regulator.

Die Justierung des LPR erfolgt durch Entfernen von Klemmscheiben. Jede Klemmscheibe entspricht in etwa 5 psi/0.35 bar. Wir empfehlen die Verwendung der optionalen Service Werkzeuge und die Schmierung der Teile ausschließlich mit Love Juice Extreme GREASE.

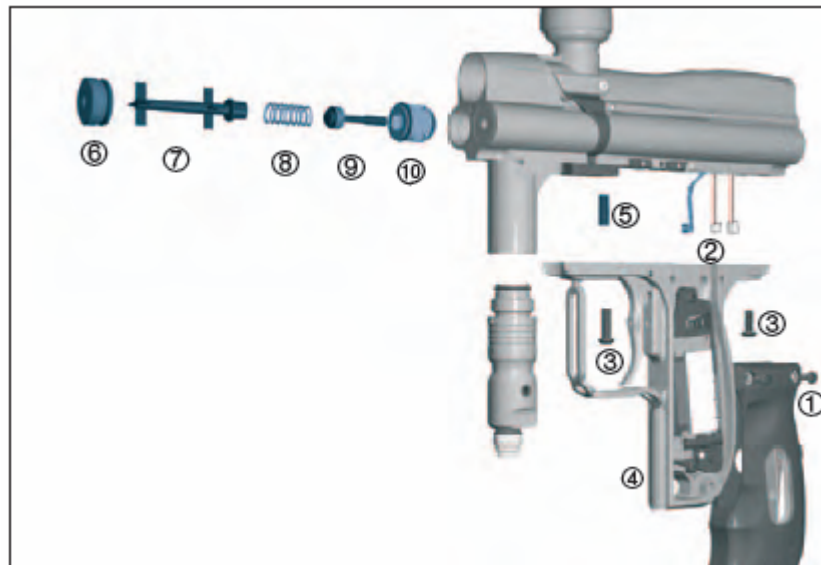
- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Druckfrei und ausgeschaltet ist
 - Entfernen sie die linke end cap 1 mit einem 4.0mm Inbusschlüssel
 - Führen sie den optionalen Druck Anzeige Adapter in das Loch ein, aus dem die end cap 1 entfernt wurde
 - Befüllen sie die ANGEL A4/FLY wieder mit gas und stellen sie sie auf LIVE
 - Geben sie 6 Schuss ab, OHNE Paintballs, um den LPR Druck zu stabilisieren
- Lesen sie die Anzeige ab. Sollte der Druck zu hoch oder zu niedrig sein, verfahren sie wie folgt.
- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Druckfrei und ausgeschaltet ist
 - Entfernen sie den Druck Anzeige Adapter und führen sie eine M 2.5mm Schraube, oder das piston extracting too (Werkzeug zum entfernen des piston, extra erhältliches Zubehörteil) in das brass piston 2 und drehen sie es langsam heraus.
 - Entfernen sie die vier Pistonschrauben 3
 - Entfernen oder fügen sie Klemmscheiben hinzu falls nötig. Die Anzahl der Klemmscheiben, kann von der auf dem gezeigten Diagramm abweichen (maximal 20).
 - Setzen sie die Pistonfedern 3 wieder in korrekter Reihenfolge auf das Piston
 - Setzen sie das Piston 2 wieder ein und stellen sie sicher, dass es korrekt sitzt
 - Führen sie den optionalen Druck Anzeige Adapter in das Loch ein, aus dem die end cap 1 entfernt wurde
 - Befüllen sie die ANGEL A4/FLY wieder mit gas und stellen sie sie auf LIVE

Stellen sie den LPR Druck durch oben angegebene Prozedur fest.

Sobald der gewünschte Druck erreicht ist, fahren sie wie folgt fort:

- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Druckfrei und ausgeschaltet ist.
- Entfernen sie den Druck Anzeige Adapter und setzen sie die end cap 1 wieder ein

Entfernen der LPR Einheit:

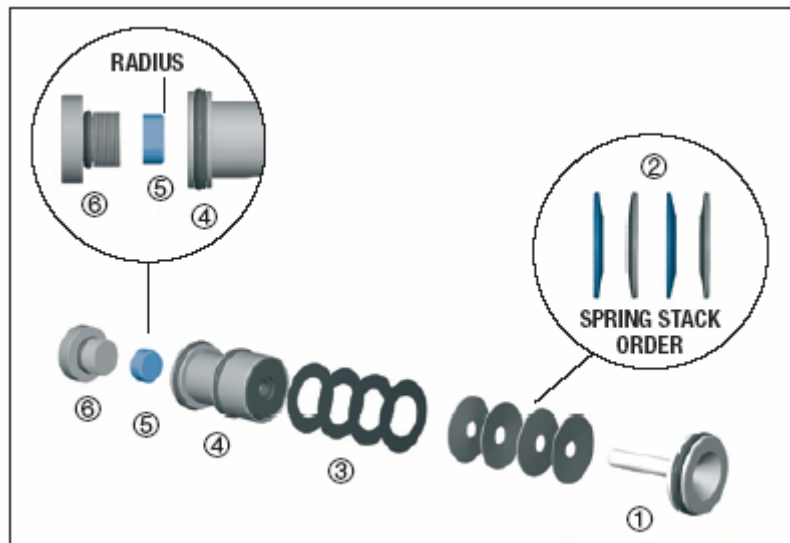


- Entfernen sie die Griffstückabdeckung, indem sie die 6 Schrauben 1 mit einem 2.5mm Inbusschlüssel entfernen
- Entfernen sie die ANGEL A4/Fly Eyes, Batterie und Solenoid Stecker 2
- Entfernen sie die 2 Schrauben 3 des Griffrahmens, mit einem 3mm Inbusschlüssel
- Trennen sie den Griffrahmen 4 vom body
- Ziehen sie den exhaust valve Rückhaltepin 5 heraus, der sich im body befindet mit einer passenden Klemme heraus
- Entfernen sie die linke end cap 6 mit einem 4.0mm Inbusschlüssel
- Entfernen sie das valve spring support bobbin 7.
- Entfernen sie die Ventulfeder 8
- Entfernen sie das exhaust valve stem 9.
- Mit einem passenden stumpfen Haken ziehen sie vorsichtig das exhaust valve guide 10 heraus indem sie den Haken in das exhaust valve Loch einführen, indem sich sonst das valve stem befindet
- Überprüfen und warten sie die Teile, falls nötig

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- **Es ist darauf zu achten, dass die Bohrungen und die Dichtungen nicht beschädigt werden**
- **Stellen sie sicher, dass das exhaust valve Gehäuse frei von Beschädigungen ist, die die Bohrung beschädigen könnten**
- **Achten sie darauf die Oberfläche der exhaust Valve Dichtung nicht zu Beschädigung**
- **Achten sie darauf, dass die Öffnung in des exhaust valve guides in Richtung des Verschlussloches des bodys zeigt, bevor sie sie wieder einsetzen**
- **Führen sie das valve guide langsam ein, indem sie es mit einem stumpfen, weichen Stäbchen herunterdrücken**
- **Wenn die Löcher übereinander liegen führen sie den Sicherungspin in das Loch ein**
- **Achten sie darauf, dass beim Zusammenbau keine Kabel zwischen body und Griffstück eingeklemmt werden.**
- **Achten sie darauf, dass die Stecker in den korrekten Sockeln stecken**

Ersetzen der LPR Hauptdichtung:



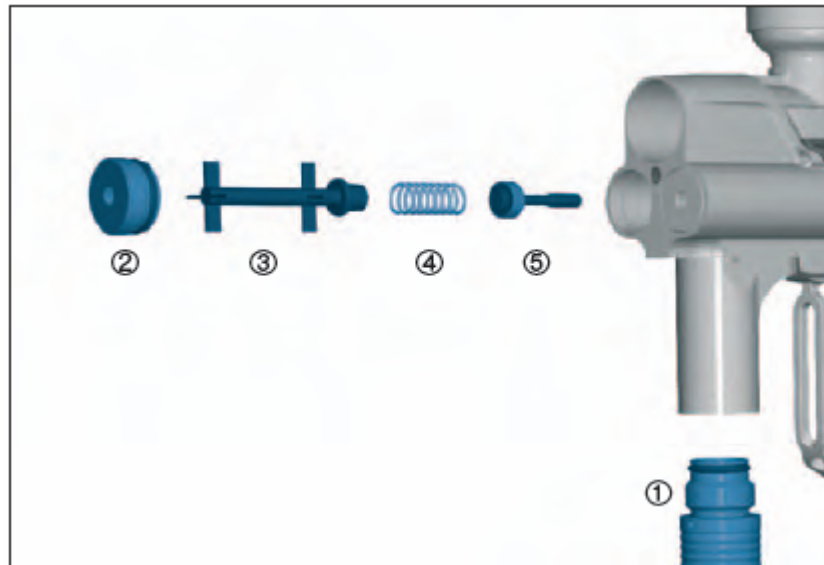
Der LPR kann gewartet werden, wenn er entfernt wurde (Entfernen der LPR Einheit). Die zu wartenden Teile sind die externen O-Ringe und die interne Hauptdichtung

- Entfernen sie das LPR Piston 1
- Entfernen sie den LPR Federstapel, notieren sie die Reihenfolge 2
- Entfernen sie die LPR Klemmstücke 3, Hinweis: die Anzahl kann vom gezeigten Diagramm abweichen
- Entfernen sie die LPR Hauptdichtungs-Rückhaltenuss 6 (main seal retainer nut) vom LPR body unter verwendung eines passenden Werkzeuges. Um den body davon abzuhalten, in ihrer Hand zu rotieren, setzen sie den LPR lock pin in den LPR body, um ihnen etwas Erleichterung zu verschaffen
- Entfernen sie die main seal Dichtung 5, notieren sie den Radius der Kante der Dichtung
- Rangieren sie die Hauptdichtung 5 aus und ersetzen sie sie durch eine neue

Wichtige Hinweise: Wiederausammensetzen der Bauteile

- Stellen sie sicher, dass die neu eingesetzte Hauptdichtung den gleichen Radius wie die alte hat
- Stellen sie sicher dass die Dichtungs-Rückhaltenuss (seal retainer nut) fest und bündig mit dem LPR body sitzt
- Stellen sie sicher, dass der Federstapel in der richtigen Reihenfolge sitzt
- Stellen sie sicher, dass der LPR Druck wieder wie unter „Geschwindigkeit einstellen“ auf den richtigen Wert gebracht wird

Entfernen des Exhaust Valve Stem:



Das exhaust valve stem ist ein Verschleißteil, das sich eventuell abnutzt.

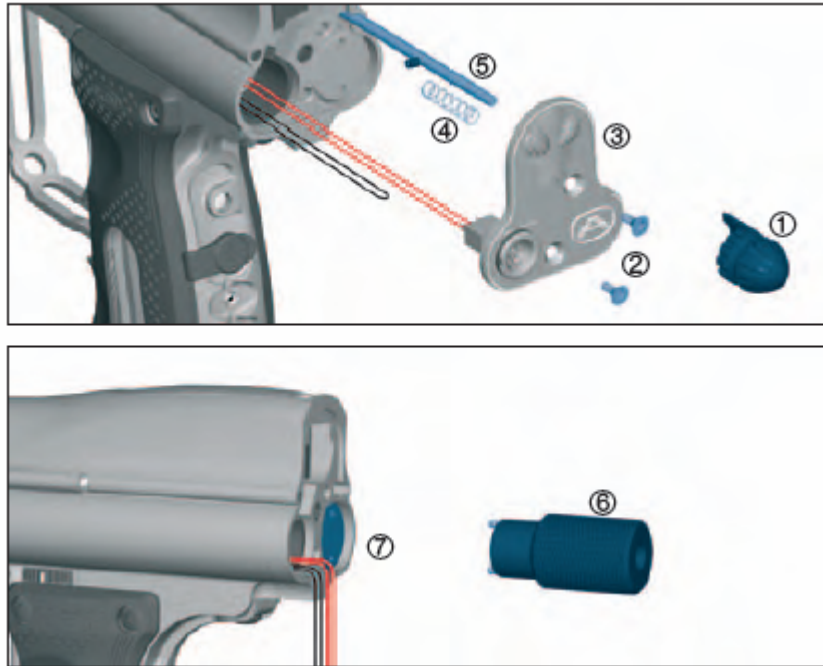
Frühzeitige Fehlfunktion des exhaust valve stem entsteht durch verschmutzte Luft, oder durch Nicht-Schmierung bei Wartungen, um das exhaust valve stem zu ersetzen, verfahren sie wie folgt:

- Entfernen sie den Mini-Regulator 1
- Entfernen sie die linke end cap 2, oder den Volumizer mit einem 4.0mm Inbusschlüssel
- Entfernen sie das valve spring support bobbin 3.
- Entfernen sie die Ventilfeeder 4
- Entfernen sie das valve stem 5.

Wichtige Hinweise: Wiederausammensetzen der Bauteile

- Stellen sie sicher, dass das exhaust valve im exhaust Gehäuse, innerhalbd der ANGEL A4/FLY sitzt
- Stellen sie sicher, dass die Feder 4 auf dem exhaust valve stem 5 sitzt
- Stellen sie sicher, dass die Feder 4 auf dem valve spring support bobbin 3 sitzt
- Stellen sie sicher, dass die end cap 2 korrekt sitzt

Einstellung des Ram Anschlages:

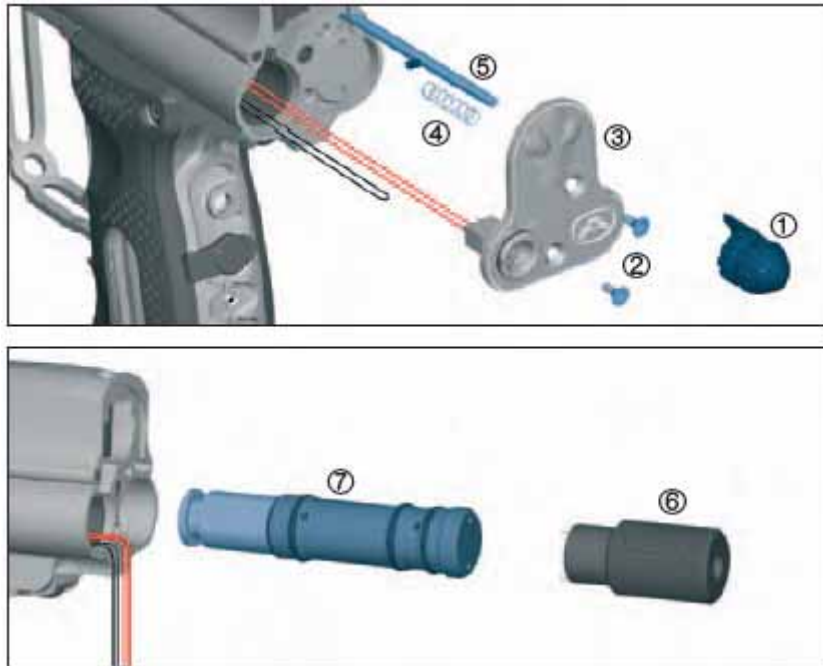


- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY mit Gas versorgt ist und ausgeschaltet ist
- Stellen sie sicher, dass der bolt vollständig zurückgezogen ist
- Entfernen sie den breech block pull knob 1 indem sie ihn vorsichtig zurückziehen und gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Entfernen sie die Senkblechschraube 2 mit einem 2.0mm Inbusschlüssel
- Heben sie vorsichtig die back plate 3 ab
- Ziehen sie die Feder 4 und den breech block lock pin 5 zurück
- Mit einer Sprengringzange oder dem optionalen ram tool 6 drehen sie die ram Einheit 7 im Uhrzeigersinn bis sie einen leichten Widerstand beim Öffnen des breech blocks fühlen. Wenn sie zu weit gedreht haben, wird der breech block nicht öffnen, drehen sie gegen den Uhrzeigersinn und wiederholen sie die Prozedur. Die ram muss beim Einstellen immer im Uhrzeigersinn gedreht werden

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- Es befinden sich Kabel und eine Feder 4 unter der back plate 3. Es ist mit Gefühl vorzugehen um die Kabel bei der Wartung nicht abzuziehen, oder abzuklemmen.
- Die ram 7 muss beim Einstellen stets im Uhrzeigersinn gedreht werden
- Stellen sie sicher, dass die Feder 4 wieder korrekt sitzt
- Stellen sie sicher, dass der breech block korrekt öffnet, nachdem sie den breech block knob 1 wieder eingesetzt haben
- Stellen sie sicher, dass beim Zusammenbau keine Kabel eingeklemmt werden

Ram Ausbau:

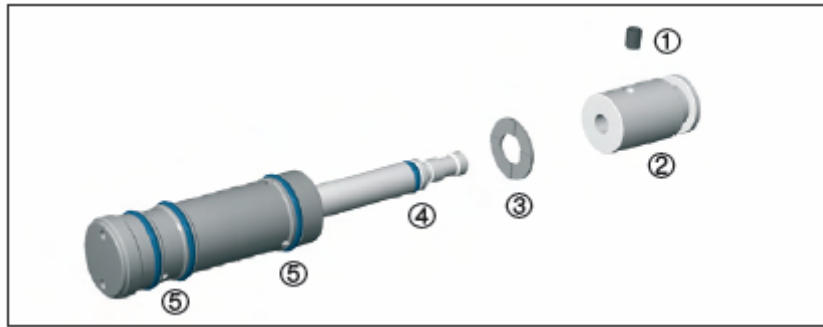


- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Druckfrei und ausgeschaltet ist
- Öffnen sie den breech block und entfernen sie den bolt
- Entfernen sie den breech block pull knob 1 indem sie ihn vorsichtig herausziehen und gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Ziehen sie die Feder 4 und den breech block lock pin 5 zurück
- Mit einer Sprengzange oder dem optionalen ram tool 6 drehen sie die ram Einheit 7 gegen den Uhrzeigersinn und ziehen sie sie heraus

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- Es befinden sich Kabel und eine Feder 4 unter der back plate 3. Es ist mit Gefühl vorzugehen um die Kabel bei der Wartung nicht abzuziehen, oder abzuklemmen.
- Stellen sie sicher, dass die ram Einheit vor dem Einbau mit Love juice Extreme Grease geschmiert wird
- Stellen sie sicher, dass die externen O-Ringe der ram Einheit nicht beschädigt sind
- Stellen sie sicher, dass die ram Einheit langsam wieder eingesetzt wird, um eine Beschädigung der O-Ringe zu vermeiden

Ram Wartung:

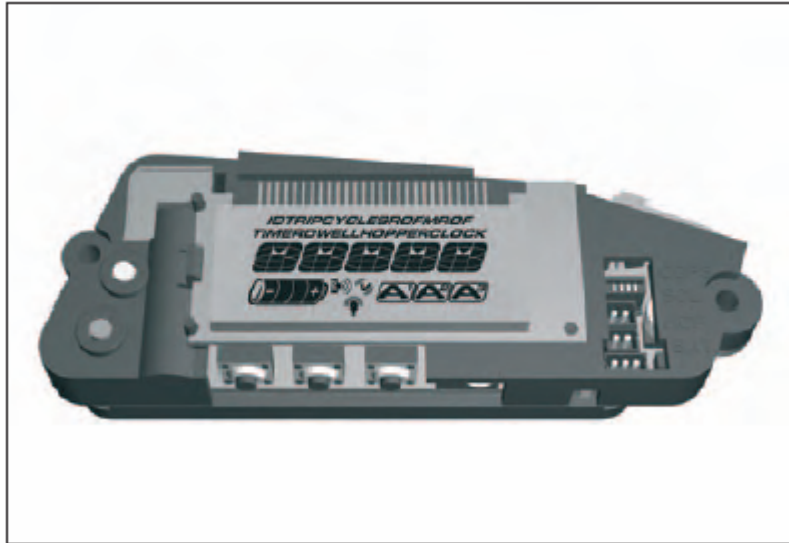


- Die ram wird wie unter "Ram Ausbau" erklärt, entfernt. Die ram besteht aus drei Komponenten, die ausgetauscht werden können, dies sind: Hammer 2, Bumper 3, Ram clamp Dichtung 4 und Ram Body O-Ringe 5.
- Entfernen sie die ram Hammer Schraube 1 mit einem 2.0mm Inbusschlüssel
- Lösen sie den Hammer 2 vom ram rod, mit einer passenden weichen Klemme
- Entfernen sie den bumper 3 und untersuchen sie ihn auf Beschädigungen, falls nötig ersetzen
- Entfernen sie die ram clamp Dichtung 4 und ersetzen sie sie

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- Die ram clamp Dichtung 4 muss durch eine neue Ersetzt werden, wenn sie entfernt wurde
- Wir empfehlen dass mittel starkes Loctite auf den Hammer aufgebracht wird, nachdem er entfernt wurde
- Wir empfehlen dass mittel starkes Loctite auf die Hammer Schraube 1 aufgebracht wird, nachdem sie entfernt wurde
- Wir empfehlen, dass sie die den ram Schaft mit Love Juice Extreme Grease schmieren

Opto Board:

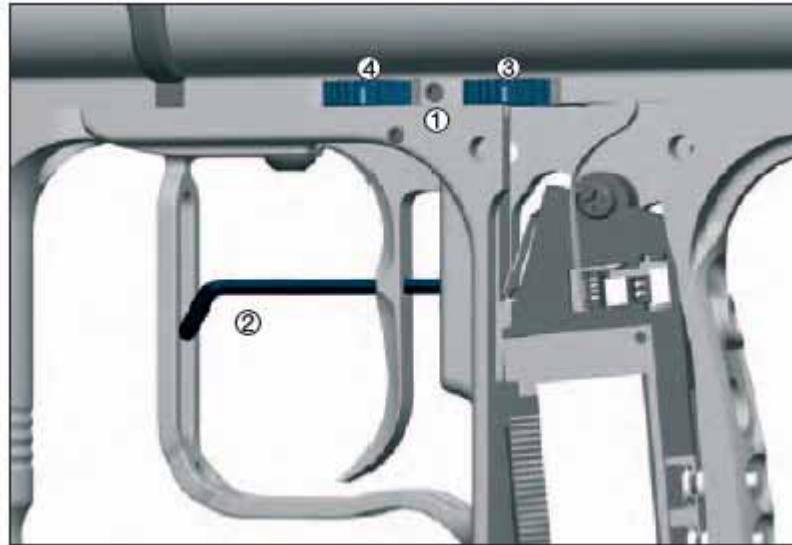


Die ANGEL A4/FLY besitzt das OPTO™ board. Dies ist die neueste Entwicklung in Sachen Trigger Abtastung. Es bietet unerreichte Leistungsfähigkeit in Sachen Wiederholbarkeit und Empfindlichkeit, seine nicht-mechanische Schaltweise ermöglicht schnellere, kürzere und leichtere Triggeransschläge die dem Anwender höhere und verlängerte Feuerraten ermöglichen

Wichtige Hinweise:

- Wenn sie die auf die internen Tournament LED Menus zugreifen sollte das OPTO™ board keinem direkten Sonnenlicht oder starken externen Lichtquellen ausgesetzt werden, solange die Griffschalen entfernt sind, da dieses Licht einen Sicherheitsmechanismus induziert, der die ANGEL A4/FLY davon abhält zu feuern, solange sie diesem starken Licht ausgesetzt ist.
- Das OPTO™ board verwendet einen nicht-mechanischen Schalter, der keine Operation oder hörbares Klicken von sich gibt

Feinjustierung des Triggers:



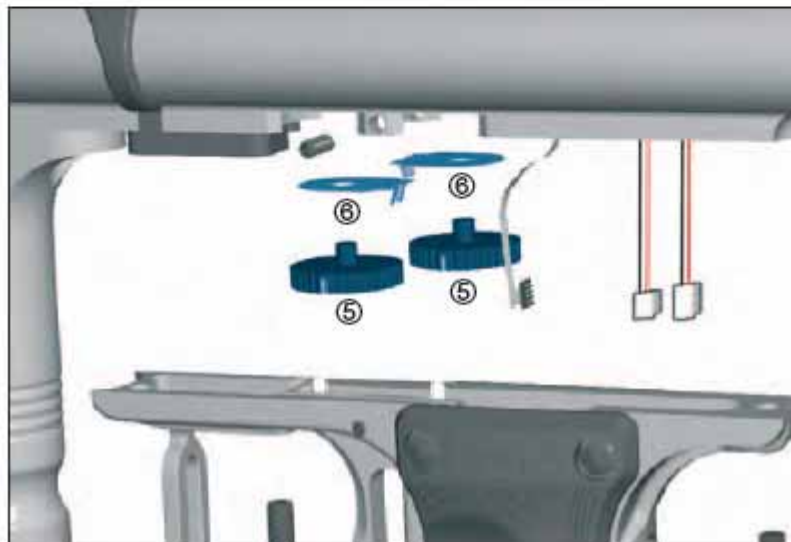
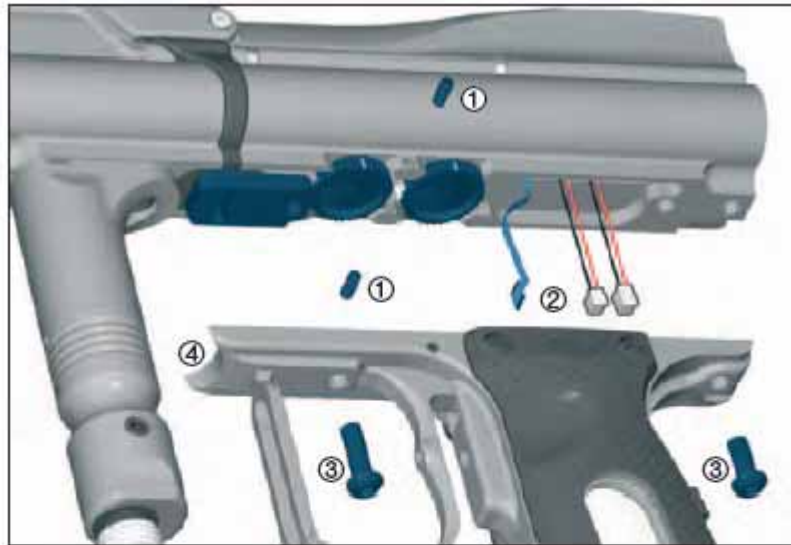
Die Einstellungen des front slacks, des rear slacks und die Seitwärtsbewegung sollten in gezeigter Reihenfolge vorgenommen werden und versetzen den Anwender in die Lage eine exakte Einstellung des Triggergefühls und der Triggerbewegung vorzunehmen

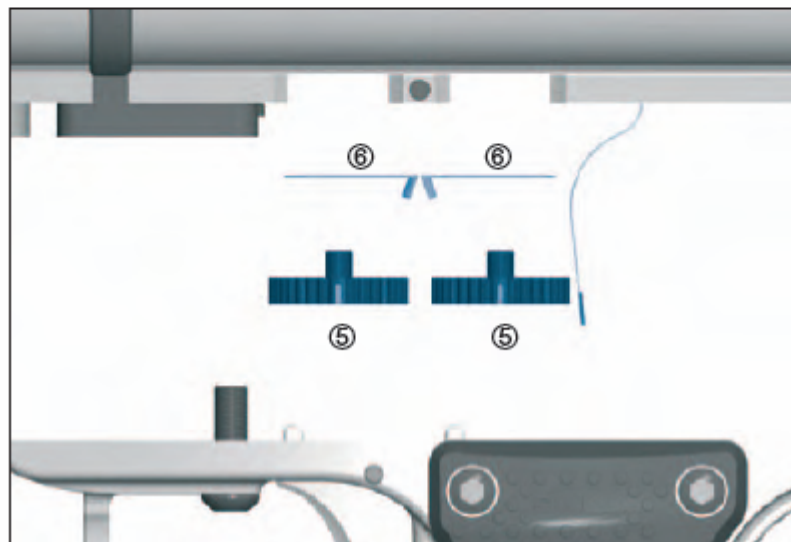
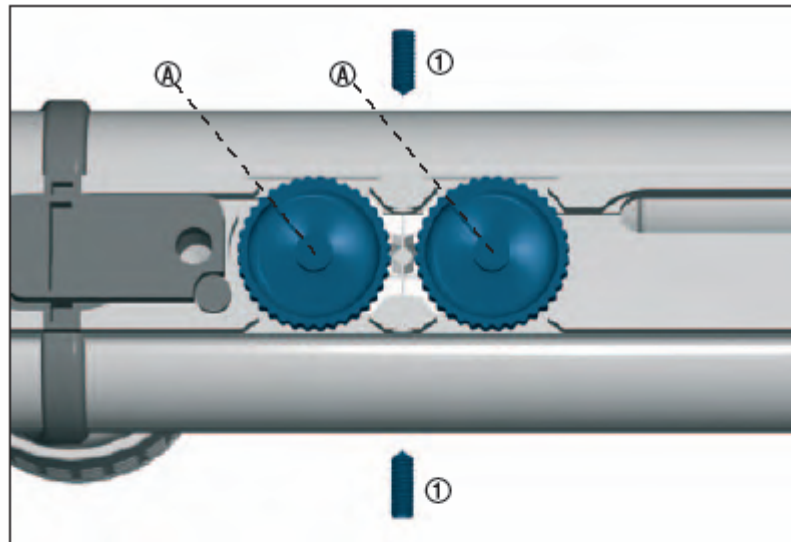
- Lösen sie die Feststellschraube für die Triggerjustierung 1, die sich zwischen den thumb wheels befindet, mit einem passenden Inbusschlüssel indem sie gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Entfernen sie die Halteschrauben der Griffschalen und legen sie das circuit board frei
- Drehen sie die Schraube 2 für die Einstellung des Triggerweges mit einem passenden Inbusschlüssel gegen den Uhrzeigersinn, nun kann der front- sowie der rear slack des Triggers eingestellt werden
- Das thumb wheel für die Justierung des rear slack befindet sich oben am Griffrahmen direkt am hinteren Ende der ANGEL A4/FLY 3
- Sehen sie auf die linke Seite der ANGEL A4/FLY und drehen sie das thumb wheel das am nächsten zum hinteren Ende der ANGEL A4/FLY ist langsam in Richtung des Endes der ANGEL A4/FLY, dies wird den rear slack verringern, jedes Klicken gibt eine Reduzierung des Weges zum Anschlag an
- Das thumb wheel für die Justierung des front slack befindet sich oben am Griffrahmen direkt am vorderen Ende der ANGEL A4/FLY 4
- Sehen sie auf die linke Seite der ANGEL A4/FLY und drehen sie das thumb wheel, das am weitesten weg ist vom hinteren Ende der ANGEL A4/FLY langsam in Richtung des Endes der ANGEL A4/FLY, dies wird den front slack verringern, jedes Klicken gibt eine Reduzierung des Weges bis zum Feuerpunkt an
- Weitere Feinjustierung kann durch Einstellung der Triggerwegschraube 2 erzielt werden. Drehen im Uhrzeigersinn führt zur Aktivierung bei weniger Triggerbewegung, drehen gegen den Uhrzeigersinn führt zur Aktivierung bei mehr Triggerbewegung innerhalb des Bewegungsraumes, der durch die thumb wheels eingestellt wurde
- Stellen sie sicher, dass der Trigger korrekt funktioniert
- Bringen sie die Griffrahmenabdeckungen wieder an
- Ziehen sie die thumb wheel Feststellschraube 1 sehr vorsichtig an

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- Es muss ausreichend rear slack vorhanden sein um das OPTO board, zu aktivieren, andernfalls wird der Opto-Trigger nicht fehlerfrei arbeiten
- Es muss ausreichend front slack vorhanden sein um das OPTO board wieder in die Ausgangsstellung zu bringen andernfalls wird der Opto-Trigger nicht fehlerfrei arbeiten
- Sollte der Trigger fehlerhaft justiert sein, stellen sie den front slack oder rear slack neu ein indem sie das oben angegebene Verfahren wiederholen
- Wenn sie die Triggerbewegung einstellen, empfehlen wir eine kleine Menge Loctite niedriger Stärke auf das Gewinde der Schraube 2 für die Einstellung des Triggerweges zu geben um eine Verstellung durch Vibration zu vermeiden
- Die Feststellschraube für die Feinjustierung 1 darf nicht zu fest angezogen werden, da sonst zu Beschädigungen an den Rückstellfedern für die Feinjustierung kommen kann
- Das OPTO™ board verwendet einen nicht-mechanischen Schalter, der keine Operation oder hörbares Klicken von sich gibt
- Wenn sie die auf die internen Tournament LED Menus zugreifen sollte das OPTO™ board keinem direkten Sonnenlicht oder starken externen Lichtquellen ausgesetzt werden, solange die Griffschalen entfernt sind, da dieses Licht einen Sicherheitsmechanismus induziert, der die ANGEL A4/FLY davon abhält zu feuern, solange sie diesem starken Licht ausgesetzt ist.
- Stellen sie die die Triggerbewegung niemals so fein ein, dass es zu versehentlichen Auslösen kommen kann oder trigger bounce auftreten kann, der zu versehentlichen Auslösen führt

Entfernen der Feinjustierungsräder für den Trigger:



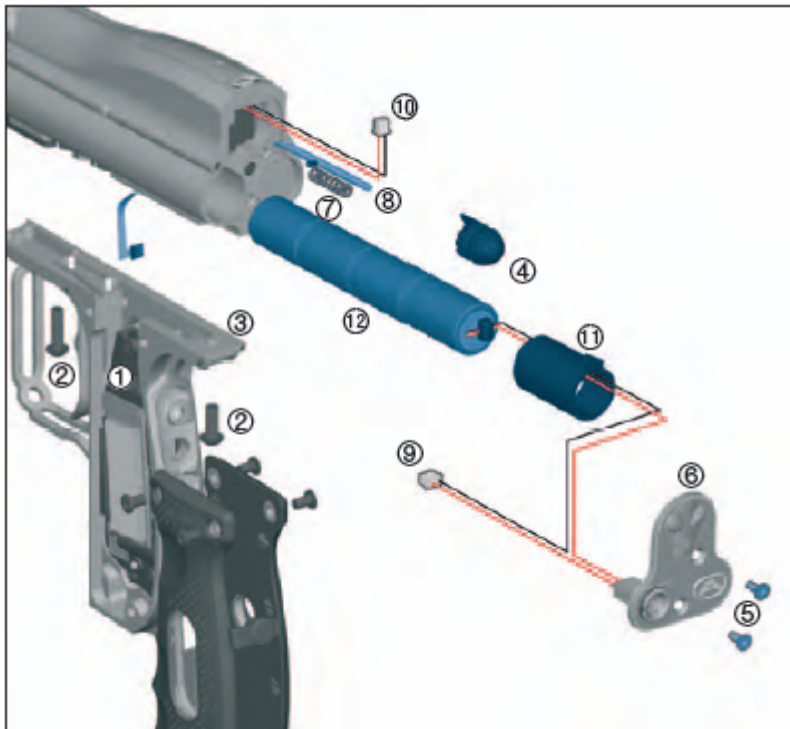


- Lösen sie die Sicherungsschraube 1 für die thumb wheels mit einem passenden Inbusschlüssel
- Wichtig: Notieren sie sich die Positionen der thumb wheels vor ihrem Ausbau
- Entfernen sie die Griffrahmenabdeckungen indem sie die 6 Schrauben mit einem 2.5mm Inbusschlüssel lösen
- Entfernen sie die ANGEL A4/Fly Eyes, Batterie und Solenoid Stecker 2
- Entfernen sie die 2 Griffrahmenschrauben 3 mit einem 3mm Inbusschlüssel
- Entfernen sie den Griffrahmen 4 vom body
- Lösen sie vorsichtig die thumb wheels 5 vom body
- Entfernen sie das Schaltrad 6 und überprüfen sie es auf Beschädigungen

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile

- Sollten sie sich bei der Ausgangsposition der thumb wheels unsicher sein befolgen sie die angegebene Anleitung für den Wiedereinbau
- Stellen sie sicher, dass die thumb wheel Feststellschraube 1 gelöst ist, indem sie sie gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Stellen sie sicher, dass die Einstellschraube für den Triggerweg gelöst ist, indem sie sie gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Es ist wichtig, dass die thumb wheels in der oben gezeigten Position A eingesetzt werden, um sicherzustellen, dass sie mit dem maximalen Spielraum für die Triggerbewegung beginnen
- Überprüfen sie die korrekte thumb wheel Position durch die Markierung 5
- Bringen sie den Griffrahmen wieder an
- Stellen sie sicher, dass beim Wiederaussetzen keine Kabel zwischen body und Griffrahmen eingeklemmt werden
- Stellen sie sicher, dass die Stecker in den korrekten Sockeln stecken
- Stellen sie den Trigger wie unter "Feinjustierung des Triggers" beschrieben ein

Entfernen der Batterie:



Die Batterie ist ein Metall-Hybrid 4.8 Volt stick und ist ein Bauteil, das mit der Zeit, abhängig von den absolvierten Ladungen / Entladungen verschleißt

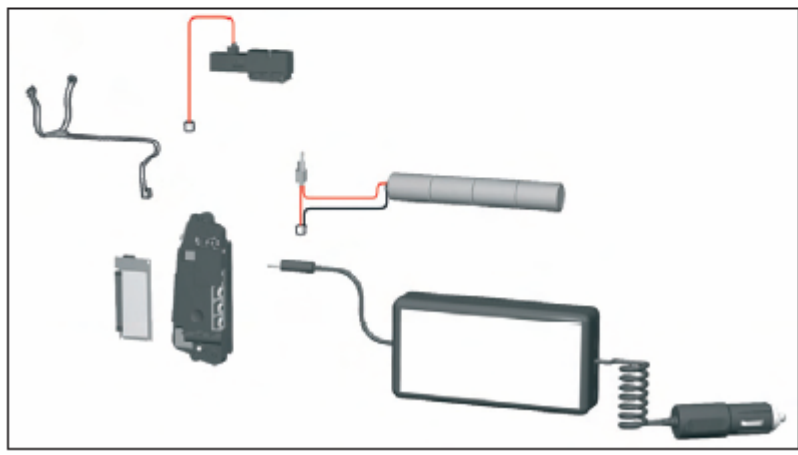
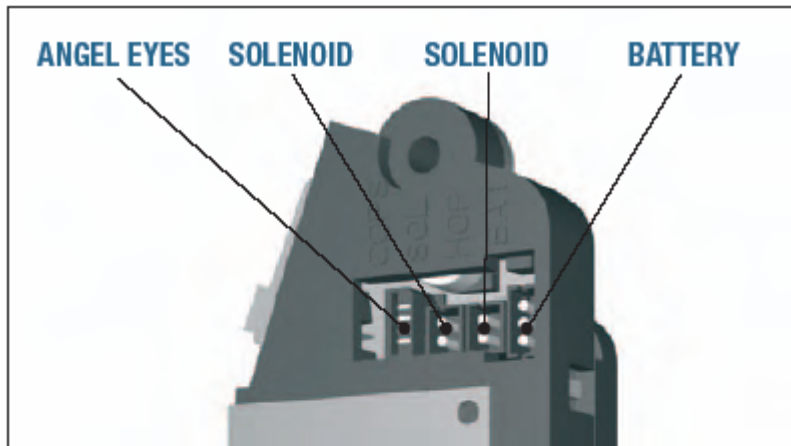
Ein Indikator für eine verschlissene Batterie ist, dass sie nicht mehr vollständig lädt, oder die Ladung nicht mehr über einen längeren Zeitraum hält. Um die Batterie auszuwechseln befolgen sie die folgenden Schritte:

- Entfernen sie die Griffrahmenabdeckungen indem sie die 6 Schrauben mit einem 2.5mm Inbusschlüssel lösen
- Lösen sie die Stecker der ANGEL A4/Fly Eyes, der Batterie und des Solenoids vom PCB 1.
- Entfernen sie die 2 Griffrahmenschrauben 2 mit einem 3mm Inbusschlüssel
- Entfernen sie den Griffrahmen 3 vom body
- Entfernen sie den breech block pull knob 4 indem sie ihn vorsichtig zurückziehen und gegen den Uhrzeigersinn drehen
- Entfernen sie die Senkblechschraube 5 mit einem 2.0mm Inbusschlüssel
- Heben sie vorsichtig die back plate 6 ab
- Ziehen sie die Feder 7 und den breech block lock pin 8 zurück
- Führen sie vorsichtig die Stecker der Batterie 9 und des Solenoids 10, die auf dem PCB gesteckt haben durch den body der ANGEL A4/FLY und ziehen sie sie aus dem hinteren Ende der ANGEL A4/FLY heraus
- Entfernen sie den Batterie Spacer aus dem Batterieschacht
- Ziehen sie vorsichtig die Metall-Hybrid Batterie aus dem ANGEL A4/FLY body
- Setzen sie die Bauteile in umgekehrter Reihenfolge wieder zusammen

Wichtige Hinweise: Wiederaussetzen der Bauteile:

- **Ziehen sie nicht mit exzessiver Gewalt an den Steckern**
- **Klemmen sie keine Kabel ein, andernfalls können Beschädigungen daran auftreten, die zu Fehlfunktionen führen**
- **Versuchen sie nicht die Batterie zu zerlegen**
- **Stellen sie sicher, dass sie beim Wiedereinsetzen des Kippschalters den Schalter so drehen, dass die ON Position der auf dem gezeigten Diagramm in "Einschalten der ANGEL A4/FLY" entspricht**

Kabelverbindungen:



- Stellen sie sicher, dass die ANGEL A4/FLY Gasfrei und ausgeschaltet ist
- Entfernen sie die linke Griffrahmenabdeckung durch lösen der 3 Schrauben mit einem passenden Inbusschlüssel
- Der Zugang zu den PCB Verbindungen ist nun möglich

Wichtige Hinweise: Wiederzusammensetzen der Bauteile:

- **Klemmen sie keine Kabel ein, andernfalls können Beschädigungen auftreten, die zu Fehlfunktionen führen**
- **Ziehen sie die Stecker nicht an den Kabeln aus dem PCB, verwenden sie ein passendes Werkzeug**

Finden und Lösen von Problemen:

DIE ANGEL A4/FLY SCHIESST NICHT

1. Keine Luft vorhanden? „Betreiben der ANGEL A4/FLY mit Pressluft“
2. Ist die Batterie geladen? „Laden“
3. Steht die ANGEL A4/FLY auf 'SAFE'? „Ihre ANGEL A4/FLY auf LIVE stellen“
4. Steht der Kippschalter auf OFF? „Einschalten der ANGEL A4/FLY“
5. Löst der Trigger den Schalter nicht aus? „Feinjustierung des Triggers“
6. Klemmt der bolt vorne? Lösen sie die Blockade vom breech.
7. Ist der LPR korrekt eingestellt? „Einstellen der Geschwindigkeit“
8. Funktioniert der OPTO Trigger? „Feinjustierung des Triggers“
9. Sind die Stecker korrekt angebracht? „Kabelverbindungen“
10. Sind die ANGEL A4/Fly Eyes eingeschaltet? Stellen sie sicher, dass Paint vorliegt
11. Sie die ANGEL A4/Fly Eyes blockiert – Reinigen sie die ANGEL A4/Fly Eyes

DRUCKSCHWANKUNGEN

1. Werden hochwertige Paintball verwendet? Verwenden sie hochwertige Paintballs
2. Passt der Laufdurchmesser zur Paint? Verwenden sie einen passenden Lauf
3. Ist die Paint gequollen, kalt, oder heiß? Überwachen sie die Lagerung ihrer Paint
4. Ist der Lauf sauber? Reinigen sie den Lauf
5. Klemmen die Anti-Double balls? „Anti-Double ball detent Wartung“
6. Ist der Druck des Pressluftsystems gedrosselt? „Betreiben der ANGEL A4/FLY mit Pressluft“
7. Arbeitet der Regulator des Pressluftsystems korrekt?
8. Drosselt der Mini-Regulator zu stark? „Wartung des Mini-Regulators“
9. Werden unpassende Tuningteile verwendet? Verwenden sie original ANGEL A4/FLY Teile
10. Ist der bolt abgenutzt? Ersetzen sie den Soft bolt „Entfernen des Soft Nose Bolt“
11. Ist der LPR korrekt eingestellt? „Einstellen der Geschwindigkeit“
12. Ist die Dwell korrekt eingestellt? „Advanced Menu“
13. Ist die ram korrekt eingestellt? „Einstellung des Ram Anschlags“
14. First Shoot Drop off? Erhöhen sie die Dwell „Advanced Menu“

GESCHWINDIGKEIT ZU NIEDRIG / HOCH

1. Arbeitet der Regulator des Pressluftsystems korrekt? „Betreiben der ANGEL A4/FLY mit Pressluft“
2. Ist der LPR korrekt eingestellt? „Einstellen der Geschwindigkeit“
3. Klemmt der bolt? Überprüfen sie Anti-Double ball detent Wartung
4. Ist die Dwell korrekt eingestellt? „Advanced Menu“
5. Ist die ram korrekt eingestellt? „Einstellung des Ram Anschlags“

GAS ENTWEICHT

1. Vom hinteren cover? Überprüfen sie das Solenoid
2. Aus der ram Einheit? Überprüfen sie die Ram O-Ringe „Ram Wartung“
3. Aus den Gas Anschlüssen? Überprüfen sie alle Anschlüsse
4. Aus dem exhaust valve? „Entfernen der LPR Einheit“

BREAKING PAINTBALLS

1. Ist die Paint zu brüchig? Benutzen sie weniger brüchige Paint
2. Passt der Laufdurchmesser zur Paint? Verwenden sie einen passenden Lauf
3. Ist die Paint gequollen, kalt, oder heiß? Überwachen sie die Lagerung ihrer Paint
4. Sind die ANGEL A4/Fly Eyes eingeschaltet? „Die Augen der ANGEL A4/FLY AN/AUS stellen“
5. Funktionieren die ANGEL A4/Fly Eyes fehlerfrei? „ANGEL A4/Fly Eye Testfunktion“
6. Ist die Batterie des Laders schwach, oder leer? Ersetzen sie die Batterien
7. Wird ein passender Lader verwendet? „Lader / Hopper“
8. Ist die korrekte Ladereinstellung gewählt? „Lader Typ“
9. Ist die Feuerrate zu hoch eingestellt? „MROF“
10. Funktionieren die Anti-double balls? Reinigen oder ersetzen „Anti-Double ball detent Wartung“
11. Ist die Paint zu brüchig für den Hopper? Verwenden sie härtere Paint

CHOPPING PAINTBALLS

1. Ist die Batterie des Laders schwach, oder leer? Ersetzen sie die Batterien
2. Wird ein passender Lader verwendet? „Lader / Hopper“
3. Ist der Lader verschmutzt? Reinigen sie den Lader
4. Ist die Paint gequollen, kalt, oder heiß? Überwachen sie die Lagerung ihrer Paint
5. Sind die ANGEL A4/Fly Eyes eingeschaltet? „Die Augen der ANGEL A4/FLY AN/AUS stellen“
6. Funktionieren die ANGEL A4/Fly Eyes fehlerfrei? „ANGEL A4/Fly Eye Testfunktion“
7. Ist die korrekte Ladereinstellung gewählt? „Lader Typ“
8. Ist die Feuerrate zu hoch eingestellt? „MROF“
9. Funktionieren die Anti-double balls? Reinigen oder ersetzen „Anti-Double ball detent Wartung“

DIE ANGEL A4/FLY SCHIESST ZU LANGSAM

1. Ist die Feuerrate zu langsam eingestellt? MROF
2. Ist die Batterie des Laders schwach, oder leer? Ersetzen sie die Batterien
3. Wird ein passender Lader verwendet? „Lader / Hopper“
4. Ist der Lader verschmutzt? Reinigen sie den Lader
5. Sind die ANGEL A4/Fly Eyes eingeschaltet? „Die Augen der ANGEL A4/FLY AN/AUS stellen“
6. Ist die korrekte Ladereinstellung gewählt? „Lader Typ“

SEHR HOHER GASVERBAUCH

1. Ist die Dwell korrekt eingestellt? „Advanced Menu“
2. Ist der LPR korrekt eingestellt? „Einstellen der Geschwindigkeit“
3. Ist das exhaust valve verschlissen? Exhaust valve ersetzen
4. Passt der Laufdurchmesser zur Paint? Verwenden sie einen passenden Lauf

PRAKTISCHE UMRECHNUNGEN

Hier sind einige hilfreiche Umrechnungen betreffend Druck, Geschwindigkeit, Gewicht und Entfernung angegeben

DRUCK

- 1 atm = 1.01325 bar
- 1 atm = 14.6959 psi
- 1 bar = 14.5038 psi
- 1 psi = 0.0689476 bar

GESCHWINDIGKEIT

- 1 Ft/s = 0.3048 m/s
- 1 Ft/s = 0.6818180 Mph
- 1 m/s = 3.28084 Ft/s
- 1 m/s = 2.23694 Mph
- 1 m/s = 3.6 Kph

GEWICHT

- 1 g = 0.05274 oz
- 1 Kg = 2.20462 lb
- 1 oz = 0.0283495 Kg

ENTFERNUNG

- 1 mm = 0.0393701 Inch
- 1 Inch = 25.4mm
- 1 thou = 25.4 micron
- 1 micron = 0.0393701 thou

FORMEL UM FUSS PRO SEKUNDE (FPS)

IN FUSS LBS (KRAFT) UMZURECHNEN

- 1 Fuß lbs (Kraft) = 1.35582 Joules
- 1 Joule = 0.737562 Fuß lbs (Kraft)
- 1 Gramm = 15.4324 Grains
- 1 Grain = 0.000142857 lb
- 1 lb = 7000 Grains

GESCHWINDIGKEIT = Fps (Fuß pro Sekunde)

PROJEKTILGEWICHT = GRAINS

Ein paintball @ 3.2 Gramm @ 300Fps= 9.9 Fuß lbs (ftlbs)