

Manuel d'instructions Eclipseblade

Traduction : *OrangeJuice*
Contact : orangejuice@palatinti.com
Site Web : <http://www.palatinti.com>
Mars 2004 ©

Ce document contient la traduction du manuel de l'eblade, nous avons remarqué sur les forums que beaucoup de joueurs avaient du mal à comprendre les menus de cette excellente poignée.

Le menu principal

Pour entrer dans le menu principal, il faut appuyer et maintenir le bouton du milieu (appelé bouton « **SELECT** ». Après une seconde l'option « OFF ? » sera affichée, c'est une des options du menu principal, qui comporte :

- OFF ?
- TIME
- SHOT
- BATT
- EYE
- MODE
- DIM
- BACK

Appuyez sur le bouton du bas (on l'appellera « **BAS** » pour aller plus vite) pour faire défiler en boucle les différentes options. De même pour faire défiler on peut utiliser le bouton « **HAUT** », les options défileront alors en sens inverse.

Appuyez sur le bouton **SELECT** pour ouvrir le sous-menu de l'option sélectionnée.

Pour revenir à l'écran principal, il suffit de sélectionner **BACK**.

Les sous-menus

TIME (minuterie)

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître trois options :

- SHOW
- SET
- BACK

Pour afficher la minuterie, appuyez sur **SELECT** une fois devant l'option **SHOW**.

Pour régler la minuterie, sélectionnez l'option **SET**.

Pour revenir au menu principal, sélectionnez **BACK**.

Réglage de la minuterie : Quand vous aurez sélectionné **SET**, la valeur présélectionnée de la minuterie va s'afficher (le réglage d'usine est de 10 minutes et 10 secondes, affiché **1010** sur l'écran). Vous pouvez changer cette valeur avec les boutons **HAUT** et **BAS**. Une fois que le réglage est effectué, confirmez le avec la touche **SELECT**.

Utilisation de la minuterie : Quand vous aurez sélectionné **SHOW**, la minuterie sera affichée. Pour commencer le décompte, appuyez sur **BAS**. Le compte à rebours commence.

Pour arrêter le compte à rebours en cours de jeu, appuyez sur **BAS**.

Pour arrêter et revenir au début du compte à rebours appuyez sur **BAS** et maintenez la touche enfoncée.

SHOT (Compteur de coups)

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître trois options :

- **SHOW**
- **ZERO**
- **BACK**

Pour afficher le compteur, sélectionnez **SHOW**.

Pour remettre à zéro le compteur, sélectionnez **ZERO**.

Pour revenir au menu principal, sélectionnez **BACK**.

Utilisation du compteur de coups : Quand vous aurez sélectionné **SHOW**, le compteur de coups sera affiché.

Il affiche le nombre total de coups tirés par la poignée eclipseblade et augmente à chaque fois que vous appuyez sur la détente lorsque la poignée est allumée.

L'affichage montre les 4 derniers chiffres du compteur, pour afficher les 3 premiers appuyez et maintenez **BAS**. Le maximum de coups mémorisables est de 9.999.999.

Le nombre de coups tirés est sauvegardé même lorsque vous éteignez la poignée.

BATT (Indicateur de niveau de pile)

Une fois sélectionné ce menu affiche le niveau de batterie restant, sous forme de barres verticales. Plus elles sont hautes plus le niveau de batterie est élevé. Quand celui-ci atteint une valeur proche d'un niveau trop faible pour le bon fonctionnement de la poignée, l'écran affichera **LOW** ce qui vous indique qu'il faut changer la pile rapidement.

Si le niveau de batterie passe malgré tout sous le seuil de fonctionnement de la poignée, le mot **FLAT** est affiché. Il est alors impossible d'utiliser la poignée et il est recommandé de changer la pile au plus vite.

EYE (œil anti casse)

L'œil est un dispositif anti-casse de billes évolué. Quand il est activé, le logiciel empêche la culasse de se fermer jusqu'à ce qu'une bille soit détectée devant elle. De cette façon la poignée Eclipseblade empêche la culasse de se refermer prématurément, au risque de couper ou de bloquer une bille.

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître trois options :

- SHOW
- SET
- BACK

Pour afficher l'activité du capteur en temps réel, sélectionnez **SHOW**.

Pour régler le capteur, sélectionnez **SET**.

Pour revenir au menu principal, sélectionnez **BACK**.

Activité du capteur en temps réel : Quand vous aurez sélectionné **SHOW**, l'activité du capteur en temps réel s'affichera à l'écran. C'est une représentation chiffrée du signal renvoyé par l'œil, la valeur étant comprise entre 0 et 255.

Plus la valeur est basse, plus l'objet situé devant l'œil (bille, culasse) renvoie de la lumière, et donc la sensibilité du capteur pourra être moindre.

Utilisez cette option pour déterminer si le capteur fonctionne correctement. Pour ce faire, ouvrez et fermez la culasse, la valeur affichée doit changer : entre 5 et 15 pour une culasse en métal, entre 120 et 230 pour les culasses en delrin, suivant leur couleur.

Ajuster la sensibilité de l'œil : Quand vous aurez sélectionné **SET**, la valeur actuelle de la sensibilité du capteur s'affichera. Pour l'augmenter appuyez sur **HAUT**, pour la diminuer appuyez sur **BAS**. Une fois que le réglage est effectué, confirmez le avec la touche **SET**. L'affichage changera alors brièvement pour **OK**, indiquant que la modification du paramètre est enregistrée.

La sensibilité de l'œil est réglée par défaut sur 128 (50%) ce qui convient pour une grande majorité de billes. Si toutefois il arrivait que le capteur ne détecte pas une certaine couleur de billes, procédez de la façon qui suit pour régler correctement la sensibilité :

1. Sélectionnez l'affichage de l'activité du capteur en temps réel.
2. Maintenez la culasse en arrière, introduisez une bille dans le marqueur.
3. Si la coque de la bille est de deux couleurs différentes, positionnez la face la plus sombre devant le capteur.
4. Notez la valeur affichée.
5. Retirez la bille.
6. Répétez l'opération 2 à 5 fois.

7. Prenez la plus haute valeur obtenue sur les 5 essais, ajoutez y une marge d'erreur de 10.
8. Changez la sensibilité du capteur (vois ci-dessus) pour la valeur que vous venez de calculer.
9. Tirez quelques billes pour tester le réglage. Si le capteur ne détecte pas toutes les billes le marqueur va « bégayer ». Relevez légèrement la sensibilité et refaites un test.

MODE (Sélection du mode de fonctionnement)

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître trois options :

- SEMI
- CLAS
- BACK

Pour sélectionner le mode semi-automatique, sélectionnez l'option **SEMI**.

Pour sélectionner le mode « Classic plus », sélectionnez l'option **CLAS**.

Pour revenir au menu principal, sélectionnez **BACK**.

Lorsque le mode semi-automatique est activé, le cycle du marqueur est le suivant :

Le solénoïde du sear est activé, le marteau est relâché.

Le solénoïde d'armement est activé, la culasse recule.

Si l'oeil est activé, la culasse reste ouverte pour un temps prédéterminé (CTO : réglage d'usine 250ms) ou jusqu'à ce qu'une bille soit détectée. Si le capteur est désactivé la culasse reste ouverte pour un temps prédéterminé (CON : réglage d'usine 65ms).

Le solénoïde d'armement est désactivé, la culasse se referme en avançant.

Lorsque le mode Classic plus est activé, le cycle du marqueur est le suivant :

Le solénoïde du sear est activé, le marteau est relâché.

Le solénoïde d'armement est activé, la culasse recule.

Si l'oeil est activé, la culasse reste ouverte jusqu'à ce que la détente soit relâchée, ou qu'une bille soit détectée, ou encore que le temps prédéterminé ne soit écoulé sans qu'aucune bille n'ait été détectée (CTO : réglage d'usine 250ms). Si l'œil est désactivé la culasse reste ouverte jusqu'à ce que la détente soit relâchée à condition que la culasse soit restée ouverte un temps prédéterminé (CON : réglage d'usine 65ms).

Le solénoïde d'armement est désactivé, la culasse se referme en avançant.

Le mode Classic plus permet la sensation d'un marqueur mécanique et empêche le « short-stroking ».

DIM (Luminosité de l'écran)

Une fois sélectionné ce menu affiche le niveau de luminosité de l'écran.

Utilisez **HAUT** ou **BAS** pour régler la luminosité à votre convenance.

Une luminosité plus importante use plus vite la pile de votre eblade.

Le menu réglages

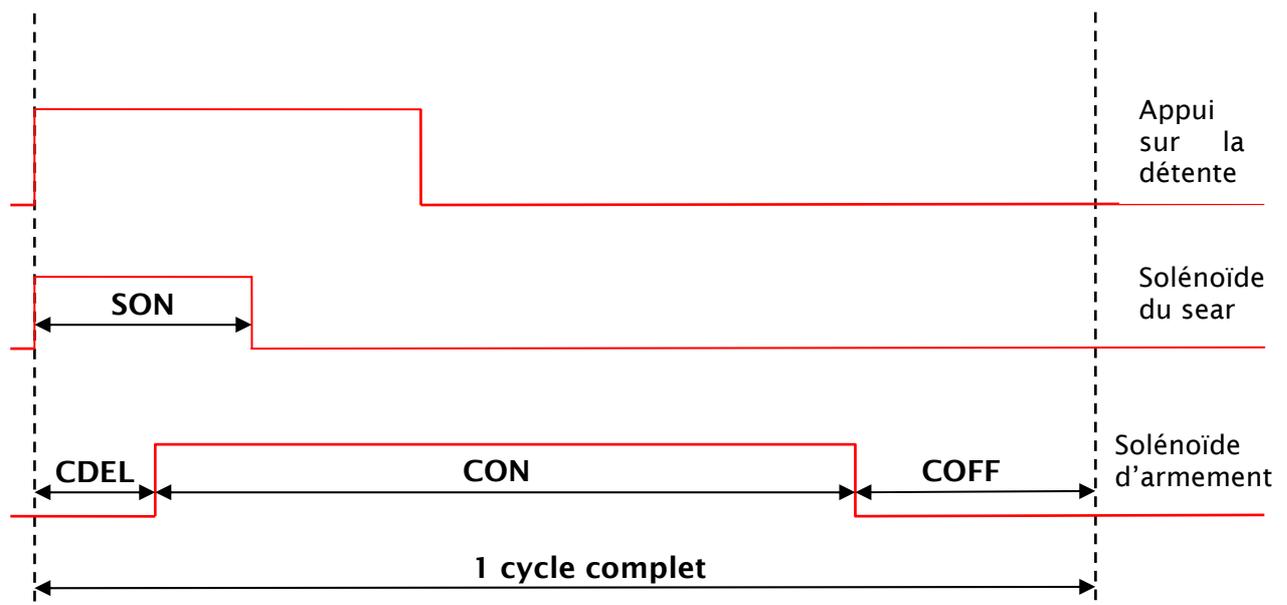
Pour activer ce menu, il vous faudra appuyer et maintenir le bouton situé sur le circuit imprimé de la poignée, au dessus de la pile. Après une seconde, le menu laisse apparaître 4 options :

- TIMG
- FILT
- FACT
- BACK

La synchronisation (timing) de l'éblade est entièrement gérée électroniquement, sauf pour l'accroche du marteau.

Il y a 5 paramètres qui ont un effet sur le timing, et il faut les détailler avant de parler du réglage en lui-même.

Dans un premier temps, voilà comment fonctionne l'éblade lorsque l'oeil est désactivé :



Lorsque la détente est pressée, le solénoïde du sear est activé immédiatement, relâchant le marteau, le marqueur tire. Le temps pour lequel le solénoïde du sear est activé est appelé le **Sear solenoid on time (SON)**. Ce temps doit être le plus court possible, mais doit être assez long pour que le marteau soit relâché.

Sur les marqueurs équipés de ressorts de marteau durs, de lugs qui « accrochent » le SON sera plus élevé que sur les marqueurs équipés de ressorts souples et de lugs polis.

Un instant après l'activation du solénoïde du sear, le solénoïde d'armement est activé. Le délai entre ces deux phases est appelé le **Cocking solenoid on**

delay (CDEL). C'est un temps équivalent au temps que mettrait une 3 voies mécanique sur un marqueur classique avant de démarrer le mouvement d'armement. Ce délai permet de déterminer le temps imparti au marteau pour ouvrir la valve avant le réarmement.

L'activation du solénoïde d'armement permet au ram de faire reculer le bloc arrière, ouvrant la culasse pour qu'une bille y entre. Le solénoïde d'armement doit être activé suffisamment longtemps pour permettre cette phase, ce temps est contrôlé par le paramètre appelé **Cocking solenoid on time (CON).**

A la fin de l'activation du solénoïde d'armement, la ram fait avancer le bloc arrière, la culasse se ferme et le marqueur est chargé. Le temps nécessaire pour que la culasse se ferme complètement est appelé le **Cocking solenoid off time (COFF).** Une fois que ce temps est écoulé, le cycle est effectué et le marqueur peut tirer dès le prochain appui sur la détente.

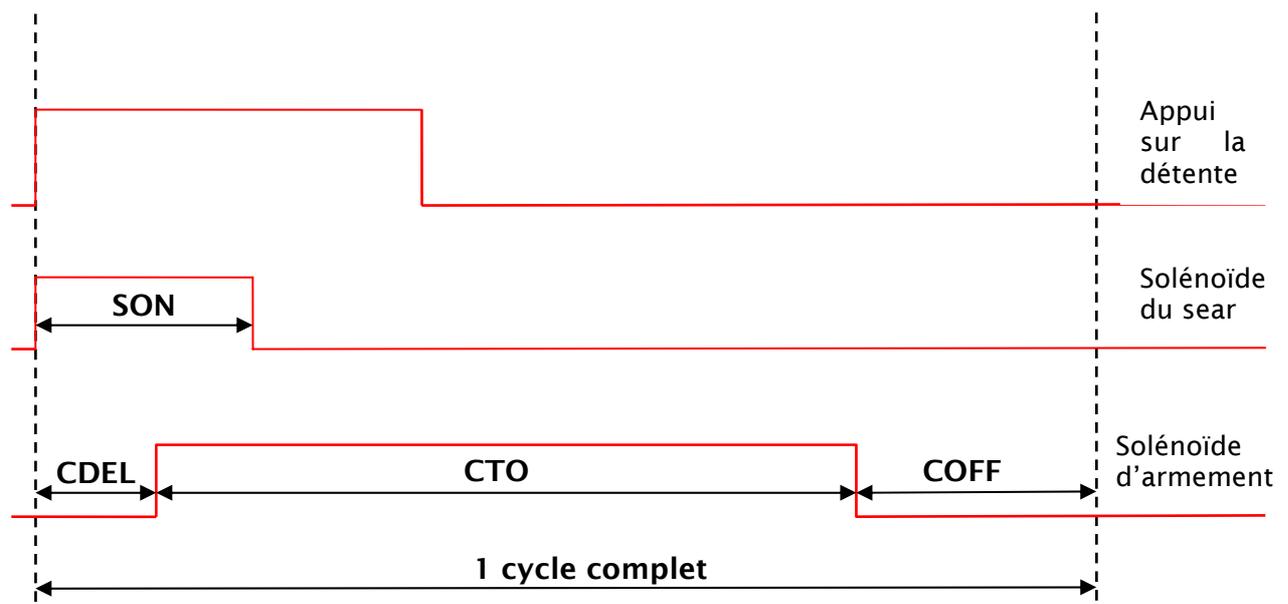
Le temps du cycle est donc le temps entre l'appui sur la détente et la fin du Cocking solenoid off time, on peut le calculer de la façon suivante :

Temps du cycle= CDEL + CON + COFF

De là, on peut calculer la cadence de tir maximum (ROF, Rate of fire) :

Max ROF= 1000 / Temps du cycle

Le réglage de l'eblade avec activation de l'oeil est presque identique à celui expliqué ci-dessus. Cependant dans ce cas le **Cocking solenoid on time (CON)** est contrôlé automatiquement par l'oeil, et peut être terminé dès que le capteur détecte une bille devant la culasse.



Si aucune bille n'est détectée dans un certain délai, le solénoïde d'armement est désactivé. Ce délai est appelé **Cocking solenoid time out (CTO)**.

Il n'est pas possible de calculer la cadence de tir maximale, qui dépend dans ce cas de la vitesse à laquelle les billes sont envoyées dans le marqueur. Ce paramètre dépend essentiellement de votre loader.

Les sous-menus

TIMG (Menu de timing)

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître six options :

- SON
- CDEL
- CON
- CTO
- COFF
- BACK

Sear solenoid on time (SON): Cette option affiche la valeur en millisecondes du **SON**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Cocking solenoid on delay (CDEL): Cette option affiche la valeur en millisecondes du **CDEL**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Cocking solenoid on time (CON): Cette option affiche la valeur en millisecondes du **CON**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Cocking solenoid time out (CTO): Cette option affiche la valeur en millisecondes du **CTO**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Cocking solenoid off time (COFF): Cette option affiche la valeur en millisecondes du **COFF**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

FILT (Menu des filtres)

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître cinq options :

- BALD
- EMPD
- TPUL
- TREL
- BACK

Utilisation du filtre du capteur de l'oeil : Pendant le cycle de tir, le capteur cherche à détecter tout d'abord une absence (appelée « vide ») puis une présence (appelée « plein ») de bille devant la culasse. Ces deux conditions réunies vont autoriser la culasse à se refermer.

Les filtres vont vous permettre d'optimiser le fonctionnement de l'oeil, en spécifiant la durée pendant laquelle celui-ci va rechercher la condition « vide » et la condition « plein ».

Réglage du temps de détection de « plein » (BALD): option affiche la valeur en millisecondes du **BALD**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Réglage du temps de détection de « vide » (EMPD): option affiche la valeur en millisecondes du **EMPD**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Utilisation du filtre de détente : La détente doit être pressée un temps prédéterminé pour que l'action soit validée. Le marqueur ne tirera pas tant que le joueur n'aura pas appliqué sur la détente un temps de pression valide. De même, la détente doit être relâchée un temps prédéterminé pour que l'action soit validée. Le marqueur ne tirera pas d'autres coups tant que le joueur n'aura pas relâché la détente un temps valide.

Le filtre de détente va vous permettre d'optimiser le fonctionnement de la détente, en spécifiant des temps pour l'appui/le relâchement de détente.

C'est en faisant varier ce réglage que vous obtiendrez un marqueur avec plus ou moins de bounce (rebond de la détente, qui lorsqu'il est poussé à l'extrême donne un marqueur proche du full auto, et ça c'est mal...).

Réglage du temps d'appui sur la détente (TPULL): option affiche la valeur en millisecondes du **TPULL**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Si vous augmentez cette valeur vous diminuerez le bounce, et inversement si vous la réduisez.

Réglage du temps de relâchement de la détente (TREL): option affiche la valeur en millisecondes du **TREL**. Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour faire varier cette valeur de 1ms, puis sur **SELECT** pour valider votre choix. L'affichage à l'écran de **OK** confirmera le changement.

Si vous augmentez cette valeur vous diminuerez le bounce, et inversement si vous la réduisez.

FACT (Menu des réglages d'usine)

Une fois sélectionné ce menu laisse apparaître quatre options :

- PR S
- PR M
- PR F
- BACK

Sélection d'un réglage d'usine : La poignée eblade dispose de 3 réglages pré-établis, pour les cockers « lents » (**PR S**), les cockers intermédiaires (**PR M**) et les cockers rapides (**PR F**).

Ces réglages incluent l'ensemble de tous les paramètres traités ci-dessus et sont une bonne base de départ pour optimiser votre poignée. Ils sont aussi une « sécurité » qui vous permet de revenir en arrière en cas... D'optimisation ratée ☺.

Faites défiler avec **HAUT** et **BAS**, et validez votre choix avec **SELECT**. Si vous n'êtes pas sûr de vous partez du réglage **PR S** et améliorez le petit à petit.

Voilà, les menus de votre poignée eblade sont à présent traduits, en espérant que cela vous servira. N'hésitez pas à m'envoyer un mail pour vos questions, suggestions, et autres : orangejuice@palatinti.com

A bientôt !

