



TM

*TYPE*®

**ADVANCED**

*ADVANCED PERFORMANCE MARKER*

## **РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

Переведено на русский  
специально для ТИПМАНОВ.РФ

# ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ™



= БОЛЕЕ ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ССЫЛКЕ



## КОМПЛЕКТАЦИЯ МАРКЕРА M-2

- Комплект стволов из 3 частей
  - (1) 14" UL фронтальная часть
  - (1) .684" UL разгонная часть
  - (1) .688" UL разгонная часть
- Фирменный мультитул Dye
- 1/4 oz смазка
- Ремкомплект
- Заглушка-чехол
- Флеш-карта тех. поддержки пользователя
- Кабель для обновления программного обеспечения
- Кабель для зарядки
- Электронная копия руководства пользователя
- Гарантийный талон



ВАРИАНТЫ РАСЦВЕТКИ



СЛОВАРЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ





## ВНИМАНИЕ

### ВАЖНЫЕ УКАЗАНИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

- Маркер M2 не является игрушкой. Неправильное использование может повлечь за собой серьезные травмы или смерть.
- Внимательно изучите и следуйте всем указаниям руководства пользователя маркера M2.
- Во время пользования маркером игрок, а также люди, находящиеся поблизости, должны носить защиту глаз, созданную специально для пейнтбола и соответствующую стандартам ASTM/CE.
- Рекомендуется к использованию людьми 18 лет и старше. Люди до 18 лет должны находиться под наблюдением старших.
- Всегда обращайтесь с маркером M2 так, как будто он заряжен и может выстрелить.
- Всегда используйте только сжатый воздух или азот при работе с маркером M2. НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ УГЛЕКИСЛЫЙ ГАЗ (CO2).
- Не устанавливайте входное давление более 850 psi.
- Перед подсоединением баллона убедитесь, что все болты и детали M2 надежно закреплены.
- Перед игрой всегда проверяйте маркер M2 на хронографе.
- Никогда не стреляйте из маркера M2 со скоростью, превышающей 300 футов в секунду (91 м/с), или с большей скоростью, чем предусмотрено местными правилами и законами.
- Никогда не заглядывайте в ствол или в переходник фидера, когда маркер включен и способен выстрелить.
- Всегда используйте заглушку или чехол для ствола, когда находитесь вне игры.
- Не выбрасывайте и не теряйте руководство пользователя, так как в нем находится важная информация для техобслуживания маркера, а также на случай перепродажи маркера третьим лицам.
- Никогда не направляйте маркер M2 на что-либо, кроме цели.
- Не стреляйте в людей, животных, дома, машины - всё, что не имеет отношения к пейнтболу.
- Не стреляйте из маркера с извлеченной болтовой группой FUSE™ bolt.
- Если Вы прочитали руководство и не до конца поняли инструкции, или Вы не уверены, что сможете правильно им следовать, свяжитесь с Dye или пейнтбольным магазином Типманов.рф.

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ M2

### СОДЕРЖАНИЕ

ВАЖНЫЕ УКАЗАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ.....	СТР. 01
КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ .....	СТР. 02
ИНТЕРФЕЙС PRISM .....	СТР. 03
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА METHOD OS.....	СТР. 04
РЕЖИМЫ ТРЕНИРОВКИ.....	СТР. 09
ОБНОВЛЕНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ЭКРАНА	
ЗАГРУЗКИ .....	СТР. 10
АККУМУЛЯТОР.....	СТР. 12
НАСТРОЙКА МАГНИТНОГО КУРКА REACH.....	СТР. 13
НАКЛАДКА НА РУКОЯТКУ .....	СТР. 14
БОЛТОВАЯ ГРУППА FUSE™ BOLT.....	СТР. 15
РЕГУЛЯТОР HYPER5™ .....	СТР. 17
РЕГУЛЯТОР НИЗКОГО ДАВЛЕНИЯ LPR.....	СТР. 19
АДАПТЕР ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА .....	СТР. 21
ПЕРЕХОДНИК ФИДЕРА.....	СТР. 22
ДАТЧИК НАЛИЧИЯ ШАРА EYE PIPE.....	СТР. 23
УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК .....	СТР. 24
КАРТА МЕНЮ M2 .....	СТР. 26
СХЕМА МАРКЕРА.....	СТР. 27
ГАРАНТИЙНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	СТР. 28



## ПОДАЧА ВОЗДУХА

M2 работает только на сжатом воздухе или азоте. Газ должен поступать под давлением не более 850 psi.

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ БАЛЛОНА

Подсоедините воздушную систему к адаптеру и вращайте против часовой стрелки до упора.

## ВКЛЮЧЕНИЕ МАРКЕРА M2

**Примечание: Убедитесь, что Вы полностью зарядили маркер перед первым использованием.**

Чтобы включить M2, нажмите и удерживайте клавишу джойстика в течение 2 секунд. Загорятся светодиоды, а на дисплее появится экран загрузки. Система контроля шара включается автоматически.

**Чтобы включить или выключить датчик шара, нажмите и удерживайте джойстик вниз в течение 2 секунд.**



**Синий:** Загрузка, проверка систем

**Красный:** Шароприемник пуст, шара нет (датчик шара включен)

**Зеленый:** Шар в шароприемнике, готов стрелять (датчик шара включен)

**Мигающий красный:** Датчик шара выключен

**Мигающий зеленый:** Не удалось установить сигнал

## ФИДЕР

Чтобы добиться максимальной производительности от маркера M2, рекомендуется использовать электронный фидер. Желательно, фидер Dye R-2.

## ⚠ ВНИМАНИЕ

- ПРИ НИЗКОМ ЗАРЯДЕ АККУМУЛЯТОРА МАРКЕР НЕ В СОСТОЯНИИ ПОДДЕРЖИВАТЬ РАБОТУ И ДАТЧИКА ШАРА, И КУРКА, ЧТО ПРИВОДИТ К ОТКЛЮЧЕНИЮ ДАТЧИКА ШАРА. © ТИПМАНОВ.РФ
- ПРИ НИЗКОМ ЗАРЯДЕ АККУМУЛЯТОРА МОЖЕТ ВОЗНИКНУТЬ СБОЙ В РАБОТЕ СОЛЕНОИДА. ЭТО ОТРАЗИТСЯ В НИЗКОЙ СКОРОСТИ СТРЕЛЬБЫ И/ИЛИ В ЕЕ КОЛЕБАНИЯХ.

## ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАРЯДКЕ АККУМУЛЯТОРА

В маркер M2 используется заряжаемый аккумулятор.

Чтобы добраться до порта зарядки, откройте отделение с надписью USB в верхней части левой стороны рукоятки. Поднимите и отведите в сторону накладку, защищающую от пыли.

Для зарядки маркера используйте любой стандартный кабель micro USB и источник питания. Кабель micro USB поставляется в комплекте с маркером.

Вставьте конец кабеля с полноразмерным USB-разъемом в любой стандартный адаптер питания (автомобильная зарядка, сетевое зарядное устройство, компьютер, и т.п.). Более подробная информация об аккумуляторе на стр. 12.

## ЗНАЧЕНИЯ СВЕТОДИОДА ВО ВРЕМЯ ЗАРЯДКИ

**Мигающий Синий:** Заряд на уровне до 95%

**Мигающий Зеленый:** Заряд на уровне 95% - 99%

**Немигающий Зеленый:** 100% заряд

## ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ СКОРОСТИ СТРЕЛЬБЫ

Скорость стрельбы РЕГУЛИРУЕТСЯ через регулятор Hyper5™. При производстве на Hyper5™ предустановлено значение приблизительно в 140 psi. Такие установки давления обеспечивают стрельбу в 285 fps (87 м/с). Соотношение диаметра ствола и диаметра шара также воздействует на скорость стрельбы.



**Вы можете настроить скорость стрельбы посредством регулятора Hyper5™, расположенного в передней рукоятке. Чтобы отрегулировать скорость, вставьте шестигранник 3/16" (5 мм) в нижнюю часть рукоятки. Поворачивая ключ по часовой стрелке, то есть, закручивая регулятор внутрь, Вы уменьшите выходное давление. Поворачивая ключ против часовой стрелки, то есть закручивая регулятор наружу, вы увеличите выходное давление и, соответственно, скорость стрельбы.**

## LPR - РЕГУЛЯТОР НИЗКОГО ДАВЛЕНИЯ

Заводские установки LPR имеют значение приблизительно в 65 psi, менять их сразу после покупки нет необходимости. На стр.19 Вы найдете подробную инструкцию по настройке. Если регулятор низкого давления настроен неправильно, маркер может плохо функционировать или не функционировать вообще.

**ПРИМЕЧАНИЕ: Поворачивая винт регулировки по часовой стрелке, то есть, закручивая его внутрь, Вы уменьшите выходное давление регулятора. Поворачивая винт против часовой стрелки, то есть выкручивая его, Вы увеличите выходное давление регулятора.**

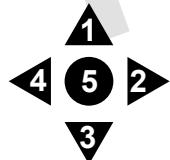
## ИНТЕРФЕЙС PRISM И ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА METHOD OS

Управление маркером M2 осуществляется через дюймовый полноцветовой OLED дисплей высокого разрешения и пятипозиционный джойстик. Интуитивная навигация позволяет легко управлять операционной системой Method OS от Dye. Prism - это интуитивный интерфейс для современной операционной системы. В таблице ниже указано значение положений джойстика, благодаря чему Вы сможете быстро ознакомиться с их функциями.

Новая операционная система MOS от Dye предоставит Вам возможность тонкой настройки маркера, важную информацию о его состоянии, а также отчеты об эксплуатации. Она не только повышает производительность маркера M2, но и отслеживает работу всех его компонентов, чтобы он работал на пределе своих возможностей. Вы можете подстроить практически все характеристики маркера под себя. Для этого в M2 есть 5 настраиваемых профилей, так что Вы будете готовы к любым условиям и правилам игры.



5-WAY  
JOYSTICK  
CONTROL  
INDEX



	РЕЖИМ ИГРЫ	ВЫБОР ПРОФИЛЯ		МЕНЮ НАСТРОЕК	
1	ПЕРЕЙТИ К ВЫБОРУ ПРОФИЛЯ (УДЕРЖИВАТЬ 2 СЕК.)	ЛИСТАТЬ ВВЕРХ (НАЖАТЬ)	ВЕРНУТЬСЯ В РЕЖИМ ИГРЫ (УДЕРЖИВАТЬ 2 СЕК.)	УВЕЛИЧИТЬ (НАЖАТЬ)	ВЕРНУТЬСЯ К ВЫБОРУ ПРОФИЛЯ (УДЕРЖИВАТЬ 2 СЕК.)
2	ТАЙМЕР ИГРЫ СТАРТ/СТОП (НАЖАТЬ)	НЕТ ФУНКЦИИ		ЛИСТАТЬ МЕНЮ ВПРАВО (НАЖАТЬ)	
3	ДАТЧИК ШАРА ВКЛ./ ВЫКЛ. (УДЕРЖИВАТЬ 2 СЕК.)	ЛИСТАТЬ ВНИЗ (НАЖАТЬ)		УМЕНЬШИТЬ (НАЖАТЬ)	
4	ПРОВЕРКА СИСТЕМЫ (НАЖАТЬ)	НЕТ ФУНКЦИИ		ЛИСТАТЬ МЕНЮ ВЛЕВО (НАЖАТЬ)	
5	ВКЛЮЧИТЬ / ВЫКЛЮЧИТЬ (УДЕРЖИВАТЬ 2 СЕК.)	ВЫБРАТЬ ПРОФИЛЬ (НАЖАТЬ)	ПЕРЕЙТИ В МЕНЮ НАСТРОЕК (УДЕРЖИВАТЬ 2 СЕК.)	ВЫБРАТЬ ДЛЯ НАСТРОЙКИ (НАЖАТЬ)	СОХРАНИТЬ ЗНАЧЕНИЕ (НАЖАТЬ)



### ВКЛЮЧЕНИЕ

Нажмите и удерживайте клавишу джойстика в течение 2 секунд. Маркер M2 начнет загрузку, в процессе будет отображаться экран загрузки. После загрузки интерфейс переключится в режим игры. Маркер готов к стрельбе.

### ВЫКЛЮЧЕНИЕ

Нажмите и удерживайте клавишу джойстика в течение 2 секунд. Система автоматически завершит работу, если маркер не использовался на протяжении определенного времени. Вы можете настроить время автоматического отключения. См. стр. 7, пункт "Автоматическое отключение" в разделе "Настройки".

### ЗНАЧЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ СВЕТОДИОДА

**Синий:** Загрузка, проверка систем

**Красный:** Шароприемник пуст, шар не обнаружен (датчик шара включен)

**Зеленый:** Шар в шароприемнике, готов стрелять (датчик шара включен)® ТИПМАНОВ.РФ

**Мигающий Красный:** Датчик шара выключен

**Мигающий Зеленый:** Ошибка в работе датчика, датчик заблокирован, либо грязный (см. стр. 23, "Датчик шара на M2") Чтобы отключить датчик шара, нажмите и удерживайте джойстик вниз в течение 2 секунд, пока светодиод не загорится красным.

**ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете заставить маркер M2 стрелять, даже если датчик включен, но шара не видит. Для этого отпустите и снова нажмите и удерживайте курок в течение 1 секунды.**

### ЭКРАН ЗАГРУЗКИ

Экран загрузки отображается 4 секунды. Вы можете выбрать один из 4 загруженных экранов, либо Вы можете скачать и установить свой собственный. См. стр. 6, пункт "Выбор экрана загрузки" в разделе "Настройки".

### ВЕРСИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Номер версии программного обеспечения отображается внизу стандартного экрана загрузки. При использовании личного экрана загрузки, номер версии не отображается.



# ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА METHOD OS



## ЭКРАН ИГРЫ

Вы можете выбрать один из трех вариантов отображения экрана игры, в зависимости от той информации, которую Вы хотите получить. Вариант 1 установлен по умолчанию, для ознакомления с другими вариантами см. стр. 6, пункт "Выбор экрана игры" в разделе "Настройки".



## ЭКРАН ПРОВЕРКИ СИСТЕМ

Из экрана игры можно быстро перейти к экрану проверки системы, нажав джойстик ВЛЕВО. Экран проверки систем отображает состояние основных настроек и техническое состояние маркера. Через 10 секунд маркер автоматически вернется к экрану игры.

ТИПМАНОВ.РФ



## ВЫБОР ПРОФИЛЯ

Чтобы попасть в раздел выбора профиля, нажмите и удерживайте джойстик ВВЕРХ в течение 2 секунд. Попад в режим выбора профиля, листайте вверх и вниз, чтобы найти профиль, который Вы хотите отредактировать. Нажмите на ЦЕНТРАЛЬНУЮ часть джойстика, чтобы открыть выбранный профиль. Название профиля отображается в правом верхнем углу.

Всего Вы найдете 5 полностью настраиваемых профилей и 1 предустановленный заводской профиль, который редактировать нельзя. После того, как Вы выбрали необходимый профиль, нажмите и удерживайте джойстик ВВЕРХ, чтобы вернуться в режим игры. Либо нажмите и удерживайте ЦЕНТР джойстика, чтобы попасть в меню настроек.



## МЕНЮ НАСТРОЕК

Вы можете попасть в меню настроек из режима выбора профиля. После того, как Вы выбрали профиль, который хотите настроить, нажмите и удерживайте ЦЕНТР джойстика. Листайте вправо и влево, чтобы увидеть категории "Настройка рабочих характеристик" (Performance Setting) и "Настройка отображаемых данных" (Data Setting). Выберете то, что хотите настроить, и нажмите центр джойстика. © ТИПМАНОВ.РФ

Настройки разделены на две категории: рабочие характеристики (Performance Setting) и отображаемые данные (Data Setting).



Редактируя **НАСТРОЙКИ РАБОЧИХ ХАРАКТЕРИСТИК**, Вы можете изменить параметры стрельбы маркера M2. Эти настройки недоступны, если включена турнирная блокировка.

**НАСТРОЙКИ ОТОБРАЖАЕМЫХ ДАННЫХ** включают в себя просмотр данных, параметры экрана, а также системные характеристики.



Листайте вверх и вправо, чтобы увидеть настраиваемые характеристики. Для выбора и настройки нужной характеристики нажмите центр джойстика. После этого Вы сможете выставить необходимые Вам значения, используя джойстик. Для сохранения данных нажмите центр джойстика.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Для выхода продолжайте листать, пока не появится экран с надписью "Exit", нажмите центр джойстика. В любой момент Вы можете вернуться к экрану выбора профиля, для этого нажмите и удерживайте джойстик ВВЕРХ.



## НАСТРОЙКИ РАБОЧИХ ХАРАКТЕРИСТИК



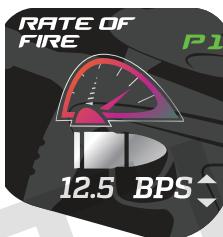
### ТАЙМЕР ИГРЫ / GAME CLOCK

Устанавливает таймер игры с обратный отсчет (по умолчанию установлен на 2:30). Чтобы включить или выключить таймер, нажмите джойстик вправо. Чтобы перезапустить таймер, нажмите и удерживайте джойстик вправо в течение 2 секунд.



### ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ КУРКА / TRIGGER SENSITIVITY

Доступные значения от 1 до 20 (по умолчанию установлено 3). Чувствительность курка определяется количеством времени между возможными нажатиями.



### СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ / RATE OF FIRE

Доступные значения от 1 до 25 (по умолчанию установлено 12.5 шар./сек.). Скорострельность определяет максимально возможную скорость стрельбы. Шаг настройки - по 1/10 секунды.

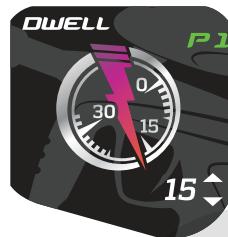


### РЕЖИМ СТРЕЛБЫ / FIRE MODE

(По умолчанию установлен полуавтомат)  
Вы можете выбрать один из 4 режимов стрельбы.  
Semi-Auto / Полуавтомат: Одно нажатие = один выстрел  
Millennium Ramp: Соответствует правилам турниров серии Millenium  
PSP Burst: Соответствует правилам турниров серии PSP  
Full Auto / Полный автомат: Полный автомат после третьего выстрела



## ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА METHOD OS



### ВЫДЕРЖКА / DWELL

Доступные значения от 1 до 30 (по умолчанию установлено 15). Выдержка - это время в миллисекундах, в течение которого соленоид активируется перед каждым выстрелом. Установка слишком высокого значения приведет к уменьшению эффективного расхода воздуха, а слишком низкое значение может быть недостаточно для нормальной работы маркера.



### ABS - СИСТЕМА, ПРЕДОТВРАЩАЮЩАЯ ЗАЛИПАНИЕ БОЛТОВОЙ ГРУППЫ / ABS (Anti Bolt Stick)

Доступные значения от 1 до 10 (по умолчанию установлено 6). ABS - это количество времени в миллисекундах, на которое увеличивается выдержка для первого выстрела после некоторого простоя. Это предотвращает залипание болтовой группы, а также возможные ошибки при первом выстреле.



### ВРЕМЯ ОЖИДАНИЯ ABS / ABS WAIT TIME

Доступные значения от 10 до 19 секунд, с шагом в 5 секунд (по умолчанию установлено 20).  
Время ожидания ABS, в секундах, устанавливает, сколько времени должно пройти с последнего выстрела, прежде чем активировать систему ABS. ® ТИПМАНОВ.РФ



### ВРЕМЯ ОЖИДАНИЯ ДАТЧИКА ШАРА / EYE DELAY

Доступные значения от 1 до 20 (по умолчанию установлено 3).  
Время ожидания датчика шара измеряется в миллисекундах и определяет продолжительность времени, в течение которого датчик считывает наличие шара перед выстрелом. Это помогает предотвратить расколы. Рекомендуется установить более высокое значение, если Вы используете медленный фидер.



## НАСТРОЙКИ ОТОБРАЖАЕМЫХ ДАННЫХ

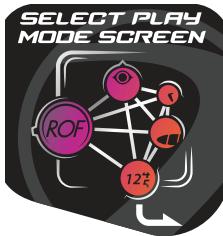


### РЕДАКТИРОВАНИЕ ИМЕНИ ПРОФИЛЯ / CUSTOMIZE PROFILE NAME

(По умолчанию P1-P5)

Вы можете задать каждому профилю свое название, чтобы не путать их. Листайте джойстиком вверх и вниз, чтобы выбрать букву, цифру или символ. Листайте вправо и влево, чтобы перейти к следующему символу в названии профиля.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < > = ? @ [ ] \ ^ \_ ` ' %  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



### ВЫБОР ЭКРАНА ИГРЫ / SELECT PLAY SCREEN

Доступные варианты от 1 до 3 (по умолчанию установлен 1). Выберите тот вариант, который больше подойдет к Вашему стилю игры. © ТИПМАНОВ.РФ



### ВЫБОР ЭКРАНА ЗАГРУЗКИ / SELECT BOOT SCREEN

Выберете свой любимый экран загрузки из 4 доступных, или загрузите свой собственный. Инструкция по загрузке изображения для экрана загрузки находится на стр. 11. Все стандартные экраны загрузки отображают версию программного обеспечения.



### СЧЕТЧИК ВЫСТРЕЛОВ / SHOT COUNTER

Счетчик отображает количество выстрелов за игру или за день. Он может быть обнулен в любой момент в настройках или в режиме игры. В последнем случае нажмите и удерживайте джойстик влево в течение 2 секунд.



### ОБЩИЙ СЧЕТЧИК ВЫСТРЕЛОВ / TOTAL SHOT COUNTER

Общий счетчик не может быть обнулен, он используется для контроля систем и расписания техобслуживания. Общий счетчик показывает, что маркер был протестирован на заводе перед выпуском. Он также является главным показателем интенсивности эксплуатации маркера.



## ПИКОВАЯ И СРЕДНЯЯ СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ / RATE OF FIRE PEAK/AVERAGE

Пиковая скорострельность - это наименьший отрезок времени между двумя выстрелами при стрельбе очередью. Средняя скорострельность - математическая средняя скорость при стрельбе очередью.



## ЯРКОСТЬ ЭКРАНА / SCREEN BRIGHTNESS

Настройте яркость экрана для лучшей видимости.



## РЕЖИМ СНА ЭКРАНА / SCREEN SLEEP

Доступные значения от 15 секунд до 10 минут (по умолчанию установлено 1 минута). Экран уйдет в режим сна через заданный временной интервал. Это снижает расход заряда аккумулятора во время игры. Чтобы снова включить экран, нажмите джойстик в любом направлении.



## ЗВУК / AUDIO

(По умолчанию ВКЛЮЧЕН) © ТИПМАНОВ.РФ  
Можно отключить звуковое сопровождение при навигации в меню. Звук таймера отключить нельзя.



## АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ / AUTO SHUT OFF

Доступные значения от 10 до 60 минут (по умолчанию установлено 10 минут). Система автоматически отключит маркер, если он не будет использоваться на протяжении заданного отрезка времени, который Вы можете настроить.



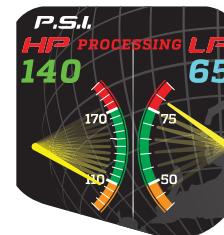
## МАНОМЕТРЫ / PRESSURE GAUGES

У маркера M2 есть встроенные сенсоры давления, которые следят за состоянием низкого и высокого давления в маркере. Нажмите центр джойстика, чтобы получать данные в реальном времени.

Рабочее давление маркера M2 зависит от погодных условий, размера пейнтбольных шаров и желаемой скорости стрельбы.

Высокое давление должно быть установлено между 110 и 170 psi. Для настройки см. стр. 17.

Низкое давление должно быть установлено между 50 и 75 psi. Для настройки см. стр. 19.



На экране появится надпись "Processing" ("обработка") и будут показаны манометры высокого и низкого давления. По окончании нажмите центр джойстика, чтобы вернуться в меню. Ориентируйтесь по цветной шкале, чтобы устанавливать значения в пределах нормы.



## ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ / SERVICE SYSTEM



Система тех. обслуживания отсчитывает количество выстрелов и следит за главными компонентами маркера, которым может потребоваться сервисное обслуживание или замена. Вы можете подкорректировать расписание тех. обслуживания, основываясь на погодных условиях и условиях игры. Более суровая погода требует частой проверки маркера. Чтобы подкорректировать расписание, выберите необходимую характеристику и нажмите центр джойстика. Используя прокрутку вверх и вниз, установите желаемое расписание. Нажмите центр джойстика, чтобы выбрать и сохранить результат.

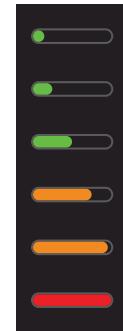


Как только подойдет срок тех. обслуживания для одного или нескольких компонентов, на экране игры будет отображаться иконка "Service!" ("техобслуживание"). Зайдите в меню тех. обслуживания, чтобы определить, какие детали нуждаются в проверке. После проведения тех. обслуживания не забывайте обнулять таймер. Чтобы сделать это, откройте необходимую характеристику и нажмите центр джойстика для настройки. Прокрутите вниз до функции "Reset" ("обнулить") и нажмите джойстик еще раз. Если Вы решите провести тех. обслуживание вне графика, Вы так же можете обнулить таймер.

## ⚠ ВНИМАНИЕ

**ПРЕЖЕ, ЧЕМ ПРОВОДИТЬ ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ:**

- УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВЫ ОТСОЕДИНИЛИ СТВОЛ
- УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВЫ ОТСОЕДИНИЛИ ФИДЕР
- УБЕДИТЕСЬ, ЧТО В ШАРОПРИЕМНИКЕ НЕТ ШАРОВ
- ВСЕГДА СТРАВЛИВАЙТЕ ОСТАТОЧНОЕ ДАВЛЕНИЕ ИЗ МАРКЕРА ПЕРЕД РАЗБОРКОЙ
- В МАРКЕРЕ M2 МОЖЕТ ОСТАТЬСЯ НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ГАЗА ПОСЛЕ ТОГО, КАК БАЛЛОН БЫЛ ОТСОЕДИНЕН. ВСЕГДА НАПЛАВЛЯЙТЕ МАРКЕР В БЕЗОПАСНОМ НАПРАВЛЕНИИ, КОГДА СТРАВЛИВАЕТЕ ЕГО.



**НАЧАЛО  
ОТСЧЕТА**

1/5

2/5

3/5

4/5

**ОТСЧЕТ ЗАВЕРШЕН**

### ШЕСТЬ СТУПЕНЕЙ РАСПИСАНИЯ



Bolt - 4,000 или 8,000 выстрелов  
H4 - 75,000 или 100,000 выстрелов  
LPR - 75,000 или 100,000 выстрелов



### ВЕРНУТЬ К ЗАВОДСКИМ НАСТРОЙКАМ / RESET TO DEFAULT

В любой момент Вы можете вернуть настраиваемый профиль к заводским настройкам.

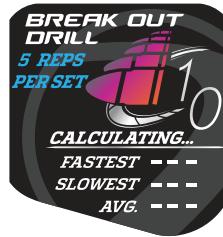
## ⚠ ВНИМАНИЕ

- МАРКЕР M2 НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ВОДОНЕПРОНИЦАЕМОМ. ИЗЛИШНЯЯ ВЛАГА МОЖЕТ НАНЕСТИ ВРЕД ЭЛЕКТРОННОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ
- СЛЕДИТЕ, ЧТОБЫ ПЛАТА И ВСЕ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ ВСЕГДА БЫЛИ ЧИСТЫМИ И СУХИМИ® ТИПМАНОВ.РФ
- ДЛЯ ОЧИСТКИ ПЛАТЫ ИСПОЛЬЗУЙТЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ БАЛЛОНЧИКИ СО СЖАТЫМ ВОЗДУХОМ. ЕСЛИ ЭТОГО НЕДОСТАТОЧНО, МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЯГКУЮ СУХУЮ ЩЕТКУ. ГРУБОЕ ОБРАЩЕНИЕ ПОВРЕДИТ ПЛАТУ



## РЕЖИМЫ ТРЕНИРОВКИ / TRAINING MODES

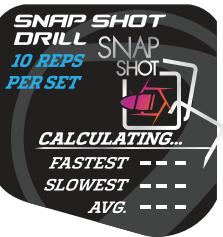
Маркер M2 имеет 3 режима тренировки, которые помогут Вам усовершенствовать свои навыки. Доступ к режиму тренировки осуществляется через меню настроек. Для выбора нажмите центр джойстика. Листайте влево и вправо, чтобы найти нужный режим тренировки. Для выбора нажмите центр джойстика.



### ТРЕНИРОВКА "ПРОРЫВ" / BREAKOUT DRILL

Моделирование ситуации для улучшения скорости и точности на старте во время разбежки.

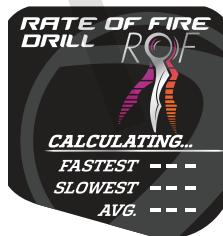
- Встаньте на базе и наметьте себе цель на поле. Нажмите джойстик и ждите звукового сигнала от маркера.
- По сигналу, прицельтесь и произведите 10 выстрелов (маркер не позволит выстрелить больше 10 шаров). Как только 10 выстрелов были сделаны, M2 издаст 2 звуковых сигнала.
- После двойного сигнала, вернитесь на базу и ждите следующего одиночного сигнала.
- Для завершения тренировки повторите 5 раз.
- После пятого подхода M2 издаст 3 звуковых сигнала и отобразит Ваше лучшее, худшее и среднее время, затраченное на один подход.



### ТРЕНИРОВКА "СНАЙПЕР" / SNAPSHOT DRILL

Моделирование ситуации для улучшения скорости, точности и мышечной памяти при одиночной стрельбе из укрытия.

- Займите позицию за любым укрытием и наметьте себе цель на поле. Находясь за укрытием, нажмите джойстик и ждите звукового сигнала от маркера.
- По сигналу выгляните из укрытия, прицельтесь и произведите 1 выстрел (маркер не позволит выстрелить больше одного раза), после чего вернитесь в укрытие. © ТИПМАНОВ.РФ
- Ждите следующего сигнала для повтора.
- Для завершения тренировки повторите 10 раз.
- После десятого подхода M2 издаст 3 звуковых сигнала и отобразит Ваше лучшее, худшее и среднее время, затраченное на один подход.



### ТРЕНИРОВКА СКОРОСТРЕЛЬНОСТИ / RATE OF FIRE DRILL

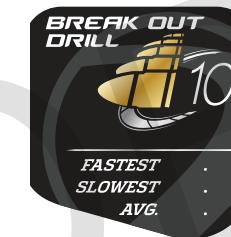
Тренировка способности быстро нажимать на курок. Проводится без шаров и без источника воздуха. Практикуйте скорость своих пальцев без лишнего износа для маркера.

- Ждите звукового сигнала.
- Нажимайте на курок так быстро, как только можете.
- Программа будет отслеживать скорость нажатий, а после каждой очереди покажет Ваш самый быстрый, самый медленный и средний результат.



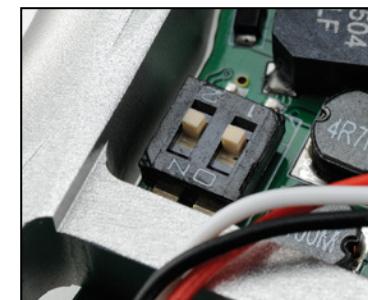
## СТАТИСТИКА ТРЕНИРОВОК / TRAINING MODE STATISTICS

Отслеживать прогресс своих тренировок Вы можете в разделе статистики, где показаны результаты последних десяти тренировок.



## ТУРНИРНАЯ БЛОКИРОВКА / TOURNAMENT LOCK

Под накладкой на рукоятке с правой стороны находится двухточечный переключатель. Переключатель №2 управляет турнирной блокировкой. На экране игры в правом нижнем углу есть иконка замка. Она показывает, включена блокировка или нет.



Если турнирная блокировка включена, некоторые настройки, влияющие на рабочие характеристики маркера, будут заблокированы ("locked"), и Вы не сможете их менять, пока не отключите турнирную блокировку.

Примечание: Переключатель №1 не имеет функции.





## ОБНОВЛЕНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Время от времени DYE будет выпускать обновления для программного обеспечения маркера M2. Его можно будет скачать на [www.dyem2.com](http://www.dyem2.com), или [www.dypaintball.com](http://www.dypaintball.com)

### ЧТОБЫ ОБНОВИТЬ ПРОШИВКУ У M2, СДЕЛАЙТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ:

- Сохраните новую прошивку на флеш-карту техподдержки пользователя, которая идет в комплекте, или на любую стандартную флешку.
- Соедините флешку с кабелем для обновлений (идет в комплекте с M2).
- Подключите кабель к разъему, через который происходит зарядка аккумулятора.
- Чтобы добраться до порта зарядки, откройте отделение с надписью USB в верхней части левой стороны рукоятки. Поднимите и отведите в сторону накладку, защищающую от пыли.
- Включите маркер M2, он будет отображать экран синхронизации.
- Нажмите центр джойстика, чтобы начать процесс обновления.



- Пролистайте вниз и выберите Upgrade Software (обновить прошивку).



- Подтвердите, что вы хотите обновить программное обеспечение.



- Система запустит процесс обновления.  
® ТИПМАНОВ.РФ
- Это может занять несколько минут.



- Не отсоединяйте кабель до тех пор, пока не появится соответствующая надпись (Upgrade complete, remove USB / Обновление завершено, отсоедините кабель).



- Как только Вы отсоедините кабель, маркер автоматически отключится. Это означает, что обновление завершено, а маркер готов к использованию.



## УСТАНОВКА ЭКРАНА ЗАГРУЗКИ

**Если у Вас возникли проблемы с созданием или загрузкой изображения для экрана загрузки, свяжитесь с магазином Типманов.рф, и мы поможем Вам!**

Вы можете установить на экран загрузки M2 любое изображение или фотографию по Вашему выбору. Полноцветный экран с высоким разрешением способен отобразить даже мелкие детали. Перед загрузкой убедитесь, что изображение в формате .bmp и размером 128 x 128 пикселей.

Вы можете использовать любую онлайн программу для конвертации формата изображения. Например, эту:  
<http://image.online-convert.com/convert-to-bmp>

- Выберите файл для конвертации.
- Измените размер на 128 x 128 пикселей (pixels).
- Кликните "convert file".
- Сохраните .bmp файл на флешку техподдержки пользователя или любую другую стандартную флеш-карту.
- Соедините флешку с кабелем для обновлений (идет в комплекте с M2).
- Подключите кабель к разъему, через который происходит зарядка аккумулятора.
- Чтобы добраться до порта зарядки, откройте отделение с надписью USB в верхней части левой стороны рукоятки. Поднимите и отведите в сторону накладку, защищающую от пыли.
- Включите маркер M2, он будет отображать экран синхронизации.
- Нажмите центр джойстика, чтобы начать процесс синхронизации.



Upgrade Cable



UPGRADE CUSTOM  
BOOT SCREEN  
UPGRADE SOFTWARE

- Выберите Upgrade Custom Boot Screen (обновление экрана загрузки).

UPGRADE CUSTOM  
BOOT SCREEN ?  
◀ YES ▶

- Подтвердите, что Вы хотите обновить экран загрузки.

UPGRADING...  
Do not remove the USB  
May take up to 10 minutes to complete

- Система начнет загрузку файла.

UPGRADE COMPLETE  
REMOVE USB

- Не отсоединяйте кабель до тех пор, пока не появится соответствующая надпись (Upgrade complete, remove USB / Обновление завершено, отсоедините кабель).

OK TO POWER OFF

- Как только Вы отсоедините кабель, маркер автоматически отключится. Это означает, что обновление завершено, а маркер готов к использованию.
- Включите M2 и зайдите в раздел меню "Выбор экрана загрузки" (Select Boot Screen) и выберите необходимое изображение.

Маркер M2 поставляется с литий-ионным аккумулятором. Батарея располагается в рукоятке, справа под нескользящей накладкой. Прямой доступ к аккумулятору Вам не понадобится. Зарядка осуществляется через порт micro USB, расположенный в верхней части рукоятки, слева.

**ПРИМЕЧАНИЕ: Убедитесь, что Вы полностью зарядили маркер перед первым использованием.**

## ИНСТРУКЦИИ ПО ЗАРЯДКЕ АККУМУЛЯТОРА

Чтобы добраться до порта зарядки, откройте отделение с надписью USB в верхней части левой стороны рукоятки. Поднимите и отведите в сторону накладку, защищающую от пыли.

Для зарядки маркера используйте любой стандартный кабель micro USB и источник питания. Кабель micro USB поставляется в комплекте с маркером.

Вставьте конец кабеля с полноразмерным USB-разъемом в любой стандартный адаптер питания (автомобильная зарядка, сетевое зарядное устройство, компьютер, и т.п.).

## ЗНАЧЕНИЯ СВЕТОДИОДА ВО ВРЕМЯ ЗАРЯДКИ

**Мигающий Синий:** Заряд на уровне до 95%

**Мигающий Зеленый:** Заряд на уровне 95% - 99%

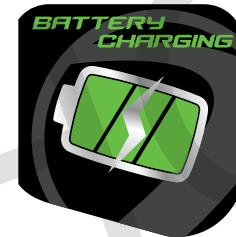
**Немигающий Зеленый:** 100% заряд © ТИПМАНОВ.РФ



## НИЗКИЙ РАЗЯД АККУМУЛЯТОРА / LOW BATTERY

Когда уровень заряда аккумулятора опустится ниже 30%, на экране маркера вместо экрана игры появится соответствующее изображение батареи. В таком случае аккумулятор нужно зарядить как можно скорее, чтобы избежать возможных ошибок в работе системы.

## ТАБЛИЦА УРОВНЕЙ ЗАРЯДА



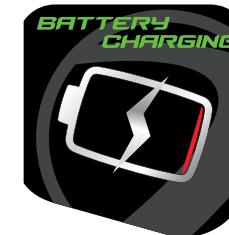
95% - 100%



30% - 69%



70% - 94%



0% - 30%



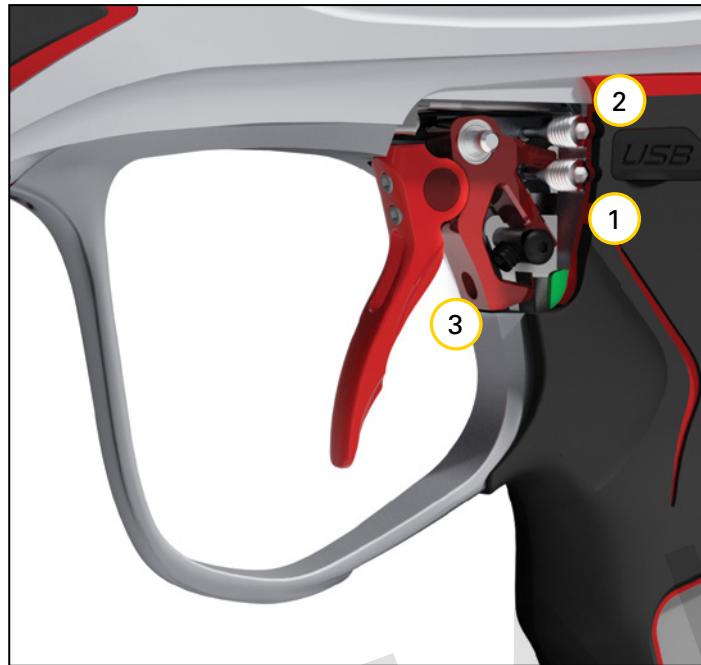
## ⚠ ВНИМАНИЕ

- ПРИ НИЗКОМ ЗАРЯДЕ АККУМУЛЯТОР НЕ СМОЖЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ КОРРЕКТНУЮ РАБОТУ ОДНОВРЕМЕННО ДАТЧИКА ШАРА И КУРКА, ПОЭТОМУ ДАТЧИК ШАРА В ТАКОМ СЛУЧАЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ.
- ПРИ НИЗКОМ УРОВНЕ ЗАРЯДА МОГУТ ПРОИЗОЙТИ ОШИБКИ В РАБОТЕ СОЛЕНОИДА. ЭТО ОТРАЗИТСЯ В НИЗКОЙ ИЛИ НЕПОСТОЯННОЙ СКОРОСТИ СТРЕЛЬБЫ.

## НАСТРОЙКА МАГНИТНОГО КУРКА REACH

### НАСТРОЙКА КУРКА REACH

Для удобства Вы всегда можете настроить дальность хода курка и угол его наклона. Для этого не придется разбирать маркер или снимать накладку с рукоятки. Слева на корпусе находятся два винта регулировки, еще один винт находится за курком. Первые два отвечают за настройку дальности хода, а последний за силу магнита.



### ЧТОБЫ НАСТРОИТЬ ДАЛЬНОСТЬ ХОДА КУРКА

Используйте шестигранник 5/64" (2 мм).

- Нижний винт (1) регулирует расстояние, которое надо пройти курку до точки выстрела. Закручивая его внутрь, Вы уменьшите это расстояние.

**ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ЗАКРУТИТЬ ЭТОТ ВИНТ ДО УПОРА, ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ЗАКЛИНИТ, И МАРКЕР НЕ БУДЕТ СТРЕЛЯТЬ.**

- Верхний винт (2) регулирует возврат курка - расстояние, которое он пройдет после достижения точки выстрела.

**ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ЗАКРУТИТЬ ЭТОТ ВИНТ ДО УПОРА, РАССТОЯНИЕ ВОЗВРАТА БУДЕТ НЕДОСТАТОЧНЫМ, ЧТОБЫ СРАБОТАЛ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, И МАРКЕР НЕ БУДЕТ СТРЕЛЯТЬ.**

### ЧТОБЫ НАСТРОИТЬ СИЛУ МАГНИТА

- Используйте шестигранник 5/64" (2 мм). Вставьте шестигранник в отверстие, располагающееся прямо за курком (3).
- Чтобы увеличить усилие спуска, поверните шестигранник по часовой стрелке, т.е. закрутите его внутрь.
- Чтобы уменьшить усилие спуска, поверните шестигранник против часовой стрелки, т.е. выкрутите его.

ТИПМАНОВ.РФ



### КУРОК ULTRALIGHT REACH

У M2 есть возможность настроить угол положения курка.® ТИПМАНОВ.РФ

Такая регулировка позволяет изменить положение курка, не меняя точки активации выстрела.

### ЧТОБЫ НАСТРОИТЬ КУРОК REACH

Чтобы настроить, просто ослабьте два винта 6-32 (4), используя шестигранник 1/16" (1,5 мм). Полностью выкручивать винты нет необходимости. Далее передняя часть курка станет подвижной, в то время, как задняя часть практически не изменит своего положения. Выставьте нужное положение курка и затяните винты 6-32. Будьте аккуратны, не перетяните винты: Вы можете случайно сорвать резьбу.

## ВНИМАНИЕ

- **УБЕДИТЕСЬ, ЧТО КУРОК НЕ СЛИШКОМ ЧУВСТВИТЕЛЕН, ИНАЧЕ ЭТО МОЖЕТ СПРОВОЦИРОВАТЬ НЕПРЕДНАМЕРЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ.**



## СНЯТИЕ НЕСКОЛЬЗЯЩЕЙ РУКОЯТКИ



1. Большим пальцем потяните за верхний задний угол накладку так, чтобы она немного отошла от корпуса.



2. Продолжайте тянуть на себя, используя большой и указательный пальцы.



3. Теперь верхняя часть накладки должна полностью отойти от корпуса.



4. Ухватитесь за накладку всей рукой.



5. Потяните накладку вперед и вниз.



6. Таким образом, Вы отсоедините оставшиеся три фиксатора, расположенные в подпальцевой выемке.



7. Повторите то же самое с другой стороны рукоятки.

### УСТАНОВКА НЕСКОЛЬЗЯЩЕЙ НАКЛАДКИ БЕЗ ИНСТРУМЕНТОВ

- Приложите накладку к корпусу, начиная с задней части.
- Защелкните фиксаторы, расположенные в подпальцевой выемке.
- Потяните накладку так, чтобы передние верхние фиксаторы зацепились за корпус.
- Потяните за верхнюю часть накладки так, чтобы фиксаторы защелкнулись.
- Надавите на верхний задний угол, чтобы выровнять положение накладки.

# СБОРКА И УХОД ЗА БОЛТОВОЙ ГРУППОЙ FUSE™ BOLT



## УСТРОЙСТВО УДАРНОЙ ГРУППЫ FUSE™ BOLT

Чтобы добиться от маркера M2 наилучших результатов, важно понимать основной принцип работы патентованной ударной группы FUSE™ bolt.

Система состоит из трех частей, соединенных между собой посредством резьбы, внутри которых расположена единственная подвижная деталь - ударник (bolt).

- А FUSE™ Bolt  
з следующих А А А :
- 1 Cylinder / Цилиндр
  - 2 Bolt Sail / Болтсейл
  - 3 Bolt / Болт
  - 4 Top Hat / Топхет
  - 5 Manifold / Манифолд
  - 6 Tool-less Back Cap / Заглушка с кнопкой быстрого извлечения

Воздух поступает в болт с двух сторон. Воздух под высоким давлением поступает в заднюю часть болта, в воздушную камеру (shot chamber). Этот источник воздуха приводит в движение пейнтбольный шар. Воздух под низким давлением поступает от регулятора низкого давления LPR к соленоиду. От соленоида этот воздух поступает через два маленьких отверстия в части болта, которая называется цилиндр. © ТИПМАНОВ.РФ

Когда M2 заполнен воздухом, воздух передается от соленоида к передней части цилиндра. Воздух давит на болтсейл, отчего болт удерживается в заднем положении. Когда болт находится в заднем положении, прокладка **014 O-ring** на топхете изолирует болт и не дает воздуху покинуть воздушную камеру (shot chamber). После нажатия курка активаруется микровыключатель (micro switch), который в свою очередь активирует соленоид, переводя поток воздуха из передней части цилиндра к задней. Воздух,



попавший в заднюю часть цилиндра, давит на болтсейл, продвигая болт вперед. Воздух из передней части цилиндра стравливается из маркера. При движении болта вперед конусовидный выступ проходит через топхет. Так как этот выступ больше не изолируется прокладкой **014 O-ring**, то высвобождается воздух из воздушной камеры (shot chamber). Воздух проходит через отверстия Вентури в болте и через переднюю часть болта, придавая ускорение шару. Когда болт находится в переднем положении, прокладка **bolt stem 011 BN70 O-ring** не дает воздуху безостановочно уходить из маркера. Это повышает эффективность стрельбы маркера.

**ПРИМЕЧАНИЕ: НИЗКАЯ ИЛИ КОЛЕБЛЮЩАЯСЯ СКОРОСТЬ СТРЕЛБЫ МОЖЕТ ВОЗНИКНУТЬ ИЗ-ЗА НИЗКОГО ЗАРЯДА БАТАРЕИ, КОТОРАЯ ДОЛЖНА ПИТАТЬ СОЛЕНОИД. В ТАКОМ СЛУЧАЕ, ЗАРЯДИТЕ АККУМУЛЯТОР.**

## ⚠ ВНИМАНИЕ

ПРИ УХОДЕ ЗА МАРКЕРОМ:

- **УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ФИДЕР ОТСОЕДИНЕН.**
- **УБЕДИТЕСЬ, ЧТО В ЗАТВОРЕ НЕТ ШАРОВ.**
- **ВСЕГДА ОТСОЕДИНЯЙТЕ ИСТОЧНИК ГАЗА И СТРАВЛИВАЙТЕ ОСТАТОЧНЫЙ ГАЗ ПЕРЕД РАЗБОРКОЙ МАРКЕРА.**
- **ЕСЛИ ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ МАРКЕР ПРИ ТЕМПЕРАТУРАХ НИЖЕ 10°C (50°F), ЧАЩЕ НАНОСИТЕ СМАЗКУ НА УДАРНУЮ ГРУППУ.**
- **В МАРКЕРЕ M2 МОЖЕТ СКАПЛИВАТЬСЯ ОСТАТОЧНЫЙ ГАЗ ПОСЛЕ ОТСОЕДИНЕНИЯ ИСТОЧНИКА ВОЗДУХА. ВСЕГДА СТРАВЛИВАЙТЕ ЕГО НАЖАТИЕМ НА КУРОК, ПРИ ЭТОМ НАПРАВЛЯЙТЕ МАРКЕР В БЕЗОПАСНУЮ СТОРОНУ.**

## УХОД ЗА УДАРНОЙ ГРУППОЙ

Регулярный уход за болтовой группой Fuse™ bolt очень важен для правильной работы M2. Если ударная группа плохо смазана, а прокладки изношены, это скажется на работе маркера.

Маркер M2 отслеживает количество сделанных выстрелов и предупреждает владельца о необходимости техобслуживания. На экране игры будет отображаться красная надпись Service! ("Техобслуживание"). Подробная информация на стр. 8. © ТИПМАНОВ.РФ

**ИСПОЛЬЗУЙТЕ СМАЗКУ DYE SLICK LUBE ДЛЯ УХОДА ЗА БОЛТОВОЙ ГРУППОЙ ЧЕРЕЗ КАЖДЫЕ 4000-8000 ВЫСТРЕЛОВ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УСЛОВИЙ ИГРЫ. ПРОВЕРЯЙТЕ СОСТОЯНИЕ ПРОКЛАДОК (O-RINGS). УБЕДИТЕСЬ, ЧТО БОЛТОВУЮ ГРУППУ МОЖНО ДВИГАТЬ БЕЗ ОСОБЫХ УСИЛИЙ.**



Для извлечения ударной группы возьмитесь правой рукой за заглушку. Надавите большим пальцем на кнопку, расположенную слева на заглушке. Удерживая кнопку, потяните заглушку на себя.

**ПЕРЕД ТЕМ, КАК ВЕРНУТЬ УДАРНУЮ ГРУППУ НА МЕСТО, УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВСЕ КОМПОНЕНТЫ НА СВОИХ МЕСТАХ И ХОРОШО ЗАКРЕПЛЕННЫ.**

Если вы не смажете ударную группу, возникнет риск повредить прокладки. В результате излишнего трения ударная группа может полностью выйти из строя. При нанесении смазки обратите особое внимание тем прокладкам, которые расположены на ударнике, и тем, которые его непосредственно касаются. Первые семь прокладок из перечисленных справа на странице обязательно должны быть смазаны во время техобслуживания.

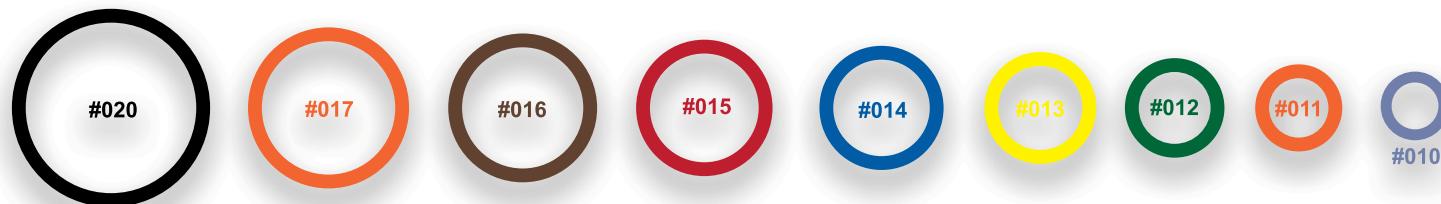


## СБОРКА И УХОД ЗА УДАРНОЙ ГРУППОЙ FUSETM BOLT



### СПИСОК ПРОКЛАДОК УДАРНОЙ ГРУППЫ FUSETM BOLT (С ЦВЕТОВЫМ ИНДЕКСОМ)

- 1 Bolt tip (**014 BN70**)
- 2 Bolt sail (**015 BN70**)
- 3 Bolt stem (**011 BN70**)
- 4 Cylinder internal (**017 BN70**)
- 5 Top hat large internal (**017 BN70**)
- 6 Top hat small internal (**014 BN70**)
- 7 Outer sleeve (**020 BN70**)
- 8 Sail bumper (**111 BN70**)



## ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ СКОРОСТИ СТРЕЛЬБЫ

### НАСТРОЙКИ

Регулятор Hyper5 управляет скоростью стрельбы.

Заводские настройки установлены приблизительно на 150 psi. Этого достаточно для скорострельности в 285 FPS (футов в секунду, = 87 метров в сек.). Также на скорость стрельбы влияет размер шаров, погодные условия, высота над уровнем моря и другие факторы.

Для настройки скорости стрельбы возьмите шестигранник 3/16" (5 мм) и вставьте его в нижнюю часть передней рукоятки, где располагается Hyper5.® ТИПМАНОВ.РФ

**Чтобы уменьшить скорость стрельбы**, поверните шестигранник по часовой стрелке (закручивая его внутрь), это снизит давление.

**Чтобы увеличить скорость стрельбы**, поверните шестигранник против часовой стрелки (выкручивая его наружу), это увеличит давление.

Каждые поворота изменяют выходное давление регулятора Hyper5 приблизительно на 15 psi.

M2 оборудован внутренним датчиком давления в регуляторе Hyper5. Вы можете в любой момент увидеть уровень давления в Hyper5 на дисплее OLED. Показатели давления можно найти в меню настроек отображаемых данных в разделе "Манометры" (Pressure Gauge Screen), см. стр. 7. Либо необходимо в режиме игры нажать джойстик влево - тогда на 10 секунд появится экран проверки системы с показателями давления и другой информацией (см.стр. 4).

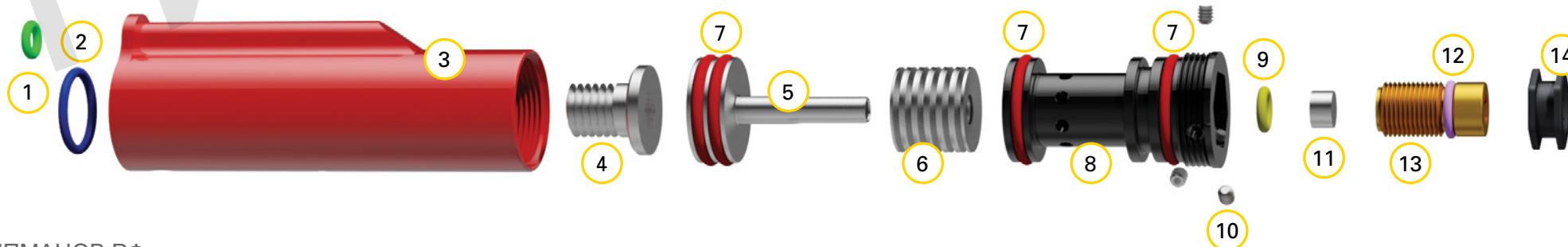


### СПИСОК ДЕТАЛЕЙ И ПРОКЛАДОК (С ЦВЕТОВЫМ ИНДЕКСОМ)

- |  |   |
|--|---|
| 1 007 UR 90  | 9 008 UR 90   |
| 2 014 BN 70  | 10 4-40x1/8" Retaining Screws / Фиксирующие винты (3 штуки)                 |
| 3 Body / Корпус                                    | 11 Seat / Седло (установлено в фиксатор седла)                              |
| 4 Attachment Screw / Крепежный винт                | 12 010 BN 70  |
| 5 Piston / плунжер                                 | 13 Seat Retainer / Фиксатор седла, также выполняет функцию крепежного винта |
| 6 Shim Stack / Пакет тарельчатых шайб (12 деталей) | 14 Service Nut / Гайка  |
| 7 015 BN 70 (4 штуки)                              |   |
| 8 Cartridge / Картридж                             |   |

## ВНИМАНИЕ

- В РЕГУЛЯТОРЕ HYPER5™ МОЖЕТ СКАПЛИВАТЬСЯ НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ГАЗА, ДОСТАТОЧНОЕ ДЛЯ ОДНОГО ВЫСТРЕЛА. ВСЕГДА СТРАВЛИВАЙТЕ ЕГО НАЖАТИЕМ НА КУРОК, ПРИ ЭТОМ НАПРАВЛЯЙТЕ МАРКЕР В БЕЗОПАСНУЮ СТОРОНУ.
- НЕПРАВИЛЬНАЯ СБОРКА ПАКЕТА ТАРЕЛЬЧАТЫХ ШАЙБ МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬ РАБОТУ РЕГУЛЯТОРА И ПОВРЕДИТЬ МАРКЕР.
- ГРЯЗЬ И ПЫЛЬ МОГУТ УХУДШИТЬ РАБОТУ РЕГУЛЯТОРА И ПРИБЛИЗИТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ ТЕХОБСЛУЖИВАНИЯ.



## РЕГУЛЯТОР HYPER5™ GAS THRU

Маркер M2 отслеживает количество сделанных выстрелов и предупреждает владельца о необходимости техобслуживания. На экране игры будет отображаться красная надпись Service! ("Техобслуживание"). Подробная информация на стр. 8.

**ПРИМЕЧАНИЕ: ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗА ЧИСТОТОЙ СЕДЛА И РАБОЧЕЙ ПОВЕРХНОСТЬЮ ПЛУНЖЕРА. ОЧИЩАЙТЕ СЕДЛО И РАБОЧУЮ ПОВЕРХНОСТЬ ПЛУНЖЕРА ОТ ГРЯЗИ И ПЫЛИ И ОБРАБАТЫВАЙТЕ СМАЗКОЙ ОДИН РАЗ В 6 МЕСЯЦЕВ ИЛИ КАЖДЫЕ 75.000 - 100.000 ВЫСТРЕЛОВ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УСЛОВИЙ ИГРЫ.**

### УКАЗАНИЯ ПО РАЗБОРКЕ РЕГУЛЯТОРА HYPER5™

Регулятор Hyper5™ располагается в независимом картридже. Загрязненный картридж можно легко снять для очистки. В большинстве случаев в тех. обслуживании нуждается только седло, расположенное в фиксаторе седла. Нет необходимости снимать резиновую накладку снаружи регулятора, чтобы разобрать его.

- Используйте шестигранник 1/4" (7 мм), чтобы выкрутить и вынуть картридж с нижней стороны передней рукоятки.
- Плунжер и пакет тарельчатых шайб могут остаться внутри. В таком случае, используйте тонкогубцы, чтобы вынуть плунжер.

### ЗАМЕНА СЕДЛА В РЕГУЛЯТОРЕ HYPER5™

- Открутите 3 фиксирующих винта, удерживающих гайку, используя шестигранник 0.050" (1.3 мм)
- Выньте гайку из картриджа.
- Используя шестигранник 3/16" (5 мм), выкрутите латунный фиксатор седла.
- Используйте зубочистку или любой другой острый предмет, чтобы извлечь старое седло из фиксатора и заменить его на новое. Используйте плоский предмет, чтобы вставить новое седло до упора.
- Смажьте прокладку **010 O-ring** и закрутите фиксатор седла обратно в картридж.

### СБОРКА И УСТАНОВКА КАРТРИДЖА HYPER5™

- Вставьте гайку в картридж и затяните фиксирующие винты. © ТИПМАНОВ.РФ
- Убедитесь, что пакет тарельчатых шайб собран на плунжере в правильном порядке (см. стр. 17).
- Смажьте прокладки плунжера **015 Red Piston O-rings** и нижнюю часть штока поршня (3/8" или около 1 см).
- Вставьте шток поршня в верхнюю часть картриджа.
- Обязательно смажьте прокладки **015 Red O-rings** на внешней стороне картриджа. Будьте аккуратны при установке картриджа в рукоятку, не повредите прокладки о её острые края или резьбу.
- Установите собранный картридж в переднюю рукоятку, используя шестигранник 1/4" (7 мм).



### ⚠ ВНИМАНИЕ

- В РЕГУЛЯТОРЕ HYPER5™ МОЖЕТ СКАПЛИВАТЬСЯ НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ГАЗА, ДОСТАТОЧНОЕ ДЛЯ ОДНОГО ВЫСТРЕЛА. ВСЕГДА СТРАВЛИВАЙТЕ ЕГО НАЖАТИЕМ НА КУРОК, ПРИ ЭТОМ НАПРАВЛЯЙТЕ МАРКЕР В БЕЗОПАСНУЮ СТОРОНУ.
- НЕПРАВИЛЬНАЯ СБОРКА ПАКЕТА ТАРЕЛЬЧАТЫХ ШАЙБ МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬ РАБОТУ РЕГУЛЯТОРА И ПОВРЕДИТЬ МАРКЕР.
- ГРЯЗЬ И ПЫЛЬ МОГУТ УХУДШИТЬ РАБОТУ РЕГУЛЯТОРА И ПРИБЛИЗИТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ ТЕХОБСЛУЖИВАНИЯ.

# РЕГУЛЯТОР НИЗКОГО ДАВЛЕНИЯ LPR - НАСТРОЙКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ



## СБОРКА, ОЧИСТКА, ТЕСТИРОВАНИЕ И ЗАМЕНА ПРОКЛАДОК В РЕГУЛЯТОРЕ LPR

Регулятор низкого давления LPR (Low-Pressure Regulator) располагается во фронтальной части маркера M2 под стволом. Его функция заключается в снижении давления воздуха, доставляемого от Hyper5™ к соленоиду. Это давление используется для движения болта вперед и назад.

## НАСТРОЙКА LPR

Заводские настройки LPR установлены на приблизительно 65 psi. Обычно нет никакой необходимости менять это значение.

При слишком низком давлении болт не сможет обрабатывать полный цикл, двигаться с нормальной скоростью или двигаться вообще. Если всё же скорость стрельбы сильно увеличивается при активном ведении огня, значение LPR можно понизить.

При слишком высоком давлении увеличивается отдача, возможность раскола шара, а также износ деталей.

Вы можете настроить M2 на минимальный оптимальный уровень давления. Таким образом, вы уменьшите силу, с которой болт будет бить по шару (уменьшится процент расколов), и увеличите КПД. ® ТИПМАНОВ.РФ

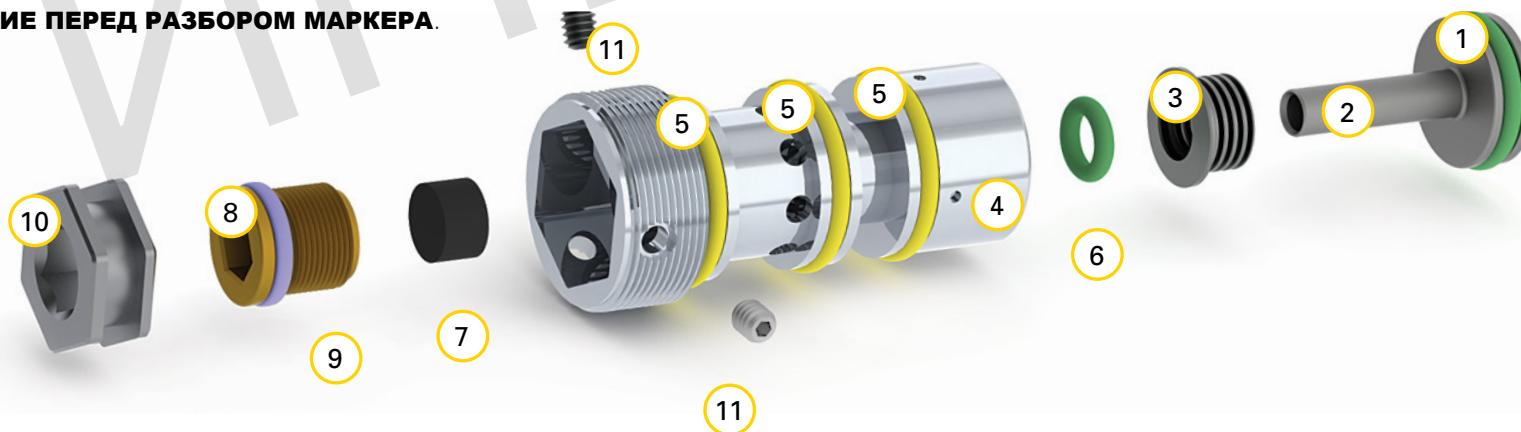
Чтобы настроить давление LPR, вставьте шестигранник 3/16" (5 мм) в отверстие под стволом. Поворот по часовой стрелки (закручивая внутрь) уменьшает давление, а против часовой стрелки (выкручивая наружу) увеличивает давление. Каждые пол-оборота изменяют значение давления на приблизительно 10 psi.

**ПРИМЕЧАНИЕ: СЛИШКОМ РЕЗКИЙ И СИЛЬНЫЙ ПОВОРОТ ФИКСАТОРА СЕДЛА ПОВРЕДИТ СЕДЛО LPR.**

## ⚠ ВНИМАНИЕ

ВО ВРЕМЯ ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЯ:

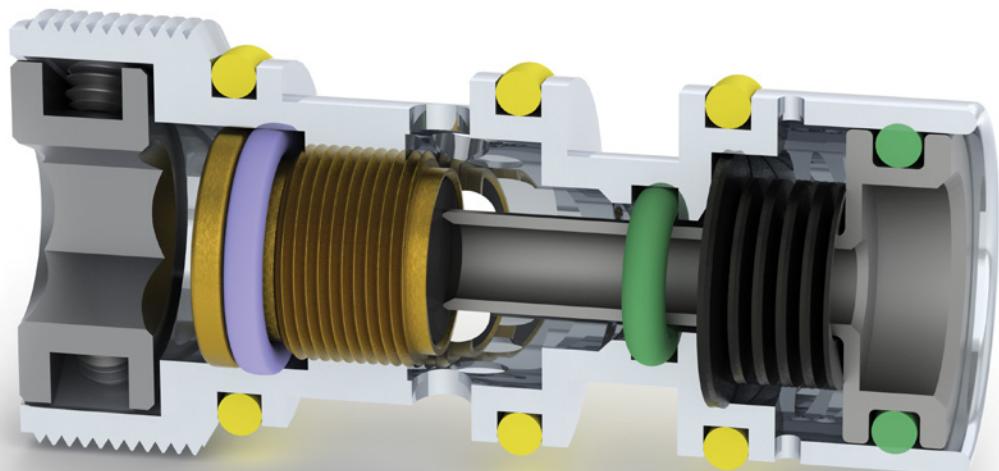
- УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ФИДЕР ОТСОЕДИНЕН ОТ МАРКЕРА.
- УБЕДИТЕСЬ, ЧТО В ШАРОПРИЕМНИКЕ НЕТ ШАРОВ.
- ВСЕГДА ОТСОЕДИНЯЙТЕ ИСТОЧНИК ГАЗА И СТРАВЛИВАЙТЕ ОСТАТОЧНОЕ ДАВЛЕНИЕ ПЕРЕД РАЗБОРОМ МАРКЕРА.



Регулятор LPR состоит из 6 основных деталей и имеет 7 уплотнительных прокладок.

- 1 Piston O-ring / Прокладка плунжера (012 BN70)
- 2 Piston / Плунжер
- 3 Shim Stack / Пакет тарельчатых шайб (2 больших, 9 малых)
- 4 LPR Cartridge / Картридж LPR
- 5 Body O-rings / Прокладки картриджа (3 шт., 013 BN 70)
- 6 Body internal O-ring / Прокладка внутренней части картриджа (007 UR90)
- 7 Seat / Седло (расположенное в фиксаторе седла)
- 8 Seat retainer O-ring / Прокладка фиксатора седла (010 BN70)
- 9 Seat retainer / Фиксатор седла, также выполняет функцию крепежного винта
- 10 Service nut / Гайка
- 11 4-40x1/8" Retaining screw / Фиксирующие винты (3 шт.)

# РЕГУЛЯТОР НИЗКОГО ДАВЛЕНИЯ LPR - НАСТРОЙКА И ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕ



Маркер M2 оборудован внутренним цифровым сенсором давления в LPR. Вы можете в любой момент увидеть уровень давления в LPR на дисплее OLED. Показатели давления можно найти в меню настроек отображаемых данных в разделе "Манометры" (Pressure Gauge Screen), см. стр. 7. Либо необходимо в режиме игры нажать джойстик влево - тогда на 10 секунд появится экран проверки системы с показателями давления и другой информацией (см.стр. 4).

Маркер M2 отслеживает количество сделанных выстрелов и предупреждает владельца о необходимости техобслуживания. На экране игры будет отображаться красная надпись Service! ("Техобслуживание"). Подробная информация на стр. 8.

**ПРИМЕЧАНИЕ: ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗА ЧИСТОТОЙ СЕДЛА И РАБОЧЕЙ ПОВЕРХНОСТЬЮ ПЛУНЖЕРА. ОЧИЩАЙТЕ СЕДЛО И РАБОЧУЮ ПОВЕРХНОСТЬ ПЛУНЖЕРА ОТ ГРЯЗИ И ПЫЛИ И ОБРАБАТЫВАЙТЕ СМАЗКОЙ ОДИН РАЗ В 6 МЕСЯЦЕВ ИЛИ КАЖДЫЕ 75.000 - 100.000 ВЫСТРЕЛОВ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УСЛОВИЙ ИГРЫ.**

**ПРИМЕЧАНИЕ: ПЕРЕД ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЕМ LPR УБЕДИТЕСЬ, ЧТО СТРАВИЛИ ВСЁ ОСТАТОЧНОЕ ДАВЛЕНИЕ.**

## ИНСТРУКЦИЯ ПО РАЗБОРКЕ LPR

Регулятор LPR располагается в независимом картридже. Загрязненный картридж можно легко снять для очистки.

Единственная деталь LPR, которую может заменить пользователь - это седло, расположенное в фиксаторе седла. Эту уплотнительную деталь меняют в том редком случае, если LPR пропускает лишний газ, повышая давление, идущее к соленоиду.

## ИЗВЛЕЧЕНИЕ

### КАРТРИДЖА LPR

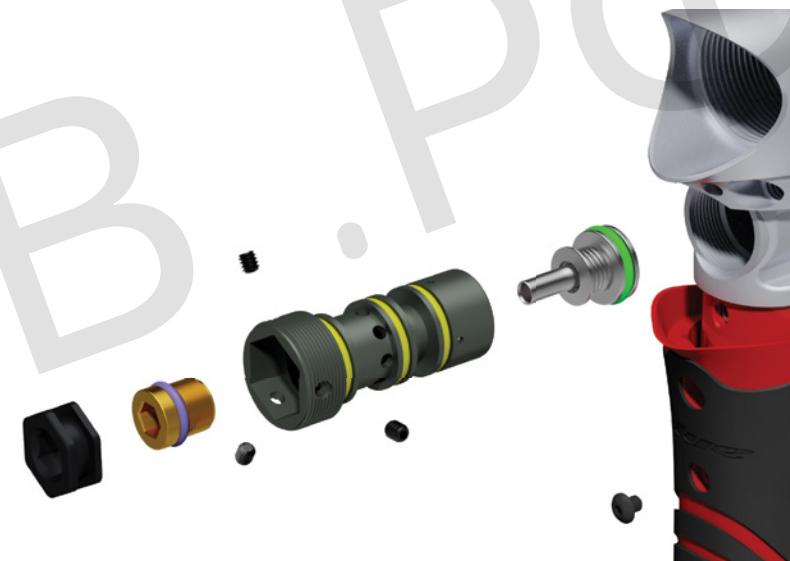
- С помощью шестигранника 1/16" (1.5 мм) выкрутите винт, фиксирующий переднюю рукоятку. Он находится в передней части рукоятки, в 7.5 см снизу.
- Опустите рукоятку вниз, это откроет доступ к LPR.
- Используйте шестигранник 1/4" (7 мм), чтобы выкрутить и извлечь картридж LPR.

### ЗАМЕНА СЕДЛА LPR

- Открутите 3 фиксирующих винта, используя шестигранник 0.050" (1.3 мм). © ТИПМАНОВ.РФ
- Отсоедините гайку от картриджа.
- Открутите и достаньте латунный фиксатор седла, используя шестигранник 3/16" (5 мм).
- Используйте зубочистку или любой другой острый предмет, чтобы достать старое седло и заменить его на новое. Используйте плоский предмет, чтобы вставить новое седло до упора.
- Смажьте прокладку **010 O-ring**, и закрутите фиксатор седла обратно в картридж LPR.

### СБОРКА И УСТАНОВКА КАРТРИДЖА LPR

Соберите картридж LPR и установите его обратно в маркер, следуя пунктам 1-3 инструкции в обратном порядке. Обязательно смажьте три желтые прокладки **013 yellow O-rings** на внешней стороне картриджа. Будьте аккуратны при установке картриджа на место, не повредите прокладки о выступающие края или резьбу.





# АДАПТЕР ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА (ASA) С ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕМ



## ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ASA

Маркер M2 укомплектован переключателем адаптера воздушного баллона (Air Supply Adapter shiftport), расположенным в нижней части корпуса. Чтобы включить подачу газа, поверните рычаг против часовой стрелки до упора. Чтобы прекратить подачу газа, поверните рычаг по часовой стрелке до упора. Если поставить рычаг в среднее положение, будет стравлен остаточный газ между регулятором Hyper5™ и переключателем ASA.

## НАСТРОЙКА ПОЛОЖЕНИЯ АДАПТЕРА ASA

Адаптер ASA можно настроить для комфортного использования. На нижней правой части корпуса находится стопорный винт. Он регулируется шестигранником 1/8" (3.5 мм) через отверстие в рукоятке. Чтобы разблокировать регулировку адаптера ASA, поверните винт против часовой стрелки на один полный оборот. Сдвиньте адаптер ASA вперед или назад до желаемого положения. Чтобы зафиксировать это положение, поверните стопорный винт по часовой стрелке до упора. У адаптера есть упоры ограничения хода. Не отсоединяйте их и не пытайтесь сдвинуть переключатель дальше упора. © ТИПМАНОВ.РФ

## ОТСОЕДИНЕНИЕ РАЗЪЁМА С ПРЕДОХРАНИТЕЛЕМ

Чтобы разобрать переключатель ASA, воспользуйтесь специальным инструментом в мультитуле Dye. Однако для этих целей вполне подойдут тонкогубцы. Будьте аккуратны, не повредите разъем или резьбу.

- Вставьте инструмент в разъем и сделайте 3-4 оборота против часовой стрелки. Обратите внимание, что переключатель должен быть в положении отключения подачи газа. Достаньте разъем из корпуса.
- Предохранитель и прокладка **006 O-ring** могут остаться в разьёме, в таком случае воспользуйтесь тонкогубцами, чтобы вынуть предохранитель и зубочистку, чтобы отсоединить прокладку **006 O-ring**.

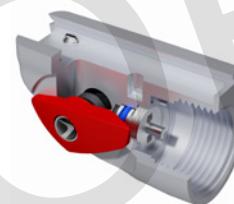
## УСТАНОВКА РАЗЪЁМА С ПРЕДОХРАНИТЕЛЕМ

- Смажьте прокладку **006 O-ring** и опустите ее в корпус переключателя. Используя кончик шестигранника 1/4" (7 мм), аккуратно установите прокладку на место.
- Вставьте предохранитель в разъем.
- Вставьте инструмент в разъем и опустите его в корпус переключателя.
- Поворачивайте по часовой стрелке до упора.

**ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ПОД РУКОЙ НЕТ СПЕЦИАЛЬНОГО ИНСТРУМЕНТА ДЛЯ РАЗЪЁМА, МОЖНО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТОНКОГУБЦАМИ. БУДЬТЕ АККУРАТНЫ, НЕ ПОВРЕДИТЕ РАЗЪЁМ ИЛИ РЕЗЬБУ.**

## ОТСОЕДИНЕНИЕ РЫЧАГА ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ И КУЛАЧКОВОГО МЕХАНИЗМА

- Отсоедините значок с логотипом Dye, расположенным в центре рычага переключателя.
- С помощью шестигранника 3/32" (2.5 мм) выкрутите фиксирующий винт и снимите рычаг.
- В образовавшееся маленькое отверстие вставьте зубочистку и вытащите прокладку **010 retaining O-ring**. Если предохранитель с разъемом уже были вынуты, кулачковый механизм легко отсоединится. Если предохранитель с разъемом всё еще внутри, кулачковый механизм должен быть в положении включения подачи газа, чтобы его можно было вынуть.



## УСТАНОВКА РЫЧАГА ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ И КУЛАЧКОВОГО МЕХАНИЗМА

- Убедитесь, что предохранитель не загромождает отверстие для кулачкового механизма.
- Используйте зубочистку и маленький шестигранник, чтобы поправить предохранитель, если он мешает.
- Опустите кулачковый механизм в корпус так, чтобы отверстие располагалось сверху, и вращайте его по часовой стрелке, пока он не встанет в нужное положение, и вращать его будет невозможно.
- Вставьте прокладку **010 Retaining O-ring** в выемку и осторожно установите ее на место с помощью зубочистки или маленькой отвертки.
- Наденьте рычаг на кулачковый механизм так, чтобы он смотрел вниз, то есть был в выключенном положении.
- Затяните фиксирующий винт шестигранником 3/32" (2.5 мм). Поверните рычаг против часовой стрелки до упора. Верните на место значок с логотипом.

**ПРИМЕЧАНИЕ: СХЕМА МАРКЕРА В РАЗОБРАННОМ ВИДЕ НА СТР. 27.**

## **!** ВНИМАНИЕ

**ДАЖЕ ЕСЛИ ИСТОЧНИК ГАЗА БЫЛ ОТСОЕДИНЕН, В МАРКЕРЕ МОЖЕТ ОСТАВАТЬСЯ НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ГАЗА. ОБЯЗАТЕЛЬНО СТРАВЛИВАЙТЕ ЕГО. УБЕДИТЕСЬ, ЧТО В ШАРОПРИЕМНИКЕ НЕТ ШАРОВ. НАЖМИТЕ НЕСКОЛЬКО РАЗ НА КУРОК, НАПРАВЛЯЯ МАРКЕР В БЕЗОПАСНУЮ СТОРОНУ, ЧТОБЫ СТРАВИТЬ ОСТАТОЧНЫЙ ГАЗ.**

# КОРПУС ULTRALITE И ПЕРЕХОДНИК ФИДЕРА LOCK DOWN MICRO FEED NECK



**ПЕРЕХОДНИК ФИДЕРА LOCK DOWN MICRO FEED NECK**  
Переходник фидера регулируется и подходит для любого стандартного фидера. Чтобы отрегулировать его, поднимите рычаг и вращайте его по часовой стрелки (чтобы затянуть) или против часовой стрелки (чтобы ослабить). После этого опустите рычаг, чтобы закрепить фидер в переходнике. Чтобы отсоединить фидер, просто поднимите рычаг. Не затягивайте рычаг слишком сильно. Он не должен быть слишком тугим, чтобы зафиксировать фидер в переходнике. © ТИПМАНОВ.РФ

## РАЗБОР КОРПУСА ULTRALITE

Если когда-нибудь возникнет необходимость разобрать корпус маркера M2, обязательно следуйте данным указаниям. Снимите наклейки на рукоятку UL Sticky grips, чтобы открыть доступ к заднему крепежному винту. Используйте шестигранник 3/32" (2.5 мм), чтобы выкрутить этот винт. Выкрутите передний крепежный винт, после чего можно отсоединить верхнюю часть корпуса. В M2 используется контактная площадка для соединения электронных компонентов. Поэтому вам не придется отсоединять никаких проводов.

**ПРИМЕЧАНИЕ: УБЕДИТЕСЬ, ЧТО КОРПУС И КУРОК ЧИСТЫЕ. ЕСЛИ НА НИХ СКОПИЛОСЬ СЛИШКОМ МНОГО ГРЯЗИ ИЛИ КРАСКИ, КУРОК НЕ СМОЖЕТ ДВИГАТЬСЯ. КРОМЕ ТОГО, МИКРОВЫКЛЮЧАТЕЛЬ (MICRO SWITCH) БУДЕТ ПЛОХО ФУНКЦИОНИРОВАТЬ, ИЛИ ОТКАЖЕТ ВООБЩЕ.**



# ДАТЧИК НАЛИЧИЯ ШАРА (EYE PIPE ANTI CHOP EYES) / ФИКСАТОРЫ ШАРА (BALL DETENTS)

## ДАТЧИК НАЛИЧИЯ ШАРА / ANTI CHOP EYES

Датчик наличия шара ("глаза") помогает M2 предотвратить раскол шаров в маркере, прежде, чем шар полностью окажется перед ударником. Датчик является лучом света, проходящим через шароприемник. Чтобы маркер выстрелил с включенным датчиком шара, необходимо, чтобы сигнал между "глазами" прервался (шар в шароприемнике). После каждого выстрела, прежде, чем следующий шар попадет в шароприемник, должен пройти сигнал между "глазами" - передатчиком и приемником. Если произошел сбой, светодиод начнет мигать зеленым цветом. Это значит, что "глаза" не видят друг друга. Для такого могут быть две причины. Либо датчик загрязнен пылью, краской или смазкой, либо заряд аккумулятора настолько низок, что его недостаточно для создания нормального луча.

Включение и выключение датчика: система включается автоматически при загрузке. Чтобы включить или выключить датчик, нажмите и удерживайте джойстик вниз в течение 2 секунд. Светодиод будет мигать красным, если датчик выключен. Чтобы включить датчик снова, нажмите и удерживайте джойстик вниз в течение 2 секунд, пока светодиод не загорится красным или зеленым.

## ЗНАЧЕНИЯ СВЕТОДИОДОВ

**Красный:** Шароприемник пуст, шара нет (датчик включен)

**Зеленый:** Шар в шароприемнике, готов стрелять (датчик включен)

**Мигающий Красный:** Датчик выключен

**Мигающий Зеленый:** Не удалось установить сигнал

**ПРИМЕЧАНИЕ: ПРИ НИЗКОМ ЗАРЯДЕ АККУМУЛЯТОРА ДАТЧИК МОЖЕТ ВЕСТИ СЕБЯ, КАК ЕСЛИ БЫ ОН БЫЛ ГРЯЗНЫЙ, ИЛИ МОЖЕТ НЕ РАБОТАТЬ ВООБЩЕ. В ТАКОМ СЛУЧАЕ, ЗАРЯДИТЕ АККУМУЛЯТОР.**

## САМООЧИЩАЮЩАЯСЯ EYE PIPE

У M2 есть запатентованная система самоочистки для eye pipe. Это прозрачная поликарбонатная трубка внутри шароприемника, которая закрывает датчик наличия шара. Когда конец болта с прокладкой на конце проходит через трубку, он очищает ее от грязи, смазки или краски, которая мешает работе датчика. Обычно для очистки достаточно сделать несколько выстрелов из маркера, чтобы очистить eye pipe. Если это не помогло, воспользуйтесь шомполом, чтобы очистить шароприемник. Для более тщательной очистки, выньте трубку вместе с фиксаторами шара из шароприемника. Прочистите шароприемник шомполом. Этого должно быть достаточно для нормальной работы датчика. © ТИПМАНОВ.РФ

## ЗАМЕНА ФИКСАТОРОВ ШАРА

Система фиксаторов шара расположена на внешней стороне трубки eye pipe. Обычно она не нуждается в тех. обслуживании. Фиксаторы должны легко гнуться под воздействием пейнтбольного шара. Если появляются такие проблемы, как раскол шара или загрузка сразу двух шаров в шароприемник, проверьте состояние фиксаторов пальцем, чтобы убедиться, что они не сломаны, не застряли в положении вверх или вниз, и что они легко двигаются. Если краска или грязь засорили фиксаторы шара, извлеките трубку eye pipe с системой фиксаторов из маркера и отсоедините фиксаторы для тщательной очистки. Установите фиксаторы обратно и верните трубку на место.



Будьте аккуратны, не сгибайте фиксаторы слишком сильно. Таким образом их можно повредить или сломать.

**ПРИМЕЧАНИЕ: БУДЬТЕ АККУРАТНЫ ПРИ ЗАМЕНЕ ТРУБКИ EYE PIPE. УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ФИКСАТОРЫ ШАРА ПОЛНОСТЬЮ УСТАНОВЛЕННЫ НА ТРУБКУ.**

## УТЕЧКА ВОЗДУХА

### УТЕЧКИ В ЗАДНЕЙ ЧАСТИ АДАПТЕРА ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА

- Проверьте прокладки в воздушной системе. При необходимости замените прокладки и попробуйте снова. Обычно используется прокладка 015, но некоторые производители используют другой размер. Обратитесь к инструкции пользователя воздушной системы, которую вы используете.

### УТЕЧКИ МЕЖДУ КОРПУСОМ И АДАПТЕРОМ ВОЗДУШНОГО БАЛЛОНА

- Убедитесь, что фиксирующий винт затянут до упора.

### УТЕЧКИ В РЕГУЛЯТОРЕ HYPER5™

- В первую очередь, определите место утечки.
- Инструкция по разборке регулятора на стр. 18
- Если утечка находится в нижней части регулятора, вам придется его разобрать и заменить прокладку 010 и седло в латунном фиксаторе седла, который расположен в Hyper5™.
- Если утечка из средней части регулятора, проблема может быть в одной из трех прокладок: прокладка 015 на плунжере, желтая прокладка 008 внутри картриджа, либо верхняя красная прокладка 015 на картридже.
- Если утечка из верхней части регулятора, ее может исправить только квалифицированный техник.

### УТЕЧКИ МЕЖДУ ВЕРХНЕЙ И НИЖНЕЙ ЧАСТЯМИ КОРПУСА

- Утечка может происходить по нескольким причинам.
- В первую очередь, извлеките ударную группу и замените прокладку 015 на болтсейле, заднюю прокладку 020 снаружи цилиндра и прокладку 020 снаружи топхета.
- Проверьте регулятор LPR на наличие утечек. Возможно, понадобится заменить прокладку 010 на латунном регуляторе, или заменить нижнюю прокладку 013 на картридже LPR. (См. стр. 19)

- Регулятор LPR может подавать слишком большое давление на соленоид. Убедитесь, что LPR и Hyper5™ настроены правильно.
- Если утечка происходит из отверстия, закрытого винтом, выкрутите его, нанесите немного резьбового герметика и верните его на место. Если травит соленоид, отсоедините его, выкрутив два фиксирующих винта. Нанесите немного смазки на прокладку под соленоидом и верните его обратно, затянув винты до упора.
- LPR или Hyper5™ могут подавать слишком низкое давление. Убедитесь, что они правильно настроены. (См. стр. 7)
- Если части корпуса собраны неправильно, это также приведет к утечке воздуха. Проверьте состояние зеленой прокладки 013-BN90 union seal. Убедитесь, что все винты затянуты до упора.

### УТЕЧКИ В ЗАДНЕЙ ЧАСТИ МАРКЕРА

- Проверьте, что болтовая группа установлена до конца. Если она болтается, затяните стопорный штифт (lock pin). © ТИПМАНОВ.РФ
- Если это не помогло, извлеките болтовую группу и замените прокладку 020 на задней заглушке. Также замените две прокладки 011 на самом болте. Хорошо смажьте и верните болтовую группу в маркер. Чтобы определить расположение прокладок, воспользуйтесь схемой на стр. 15.

### УТЕЧКИ В ПЕРЕДНЕЙ ЧАСТИ МАРКЕРА

- Извлеките болтовую группу из маркера и замените прокладку 017 внутри цилиндра вместе с прокладкой 014 внутри топхета. Хорошо смажьте и верните на место.
- Если это не помогло, попробуйте заменить прокладку 020 снаружи цилиндра. Хорошо смажьте, прежде чем вставить болтовую группу обратно.

### УТЕЧКИ В ОБЛАСТИ КНОПКИ ВКЛЮЧЕНИЯ ИЛИ ВЫПУСКНОГО ОТВЕРСТИЯ

- Убедитесь, что переключатель адаптера воздушного баллона полностью находится в положении "вкл." или "выкл."

- Проверьте прокладку 006, находящуюся за разъемом.
- См. стр. 21 с указаниями по тех. обслуживанию.

## ДРУГИЕ ПРОБЛЕМЫ

### ДВА ШАРА В ШАРОПРИЕМНИКЕ

- Если в шароприемник за раз загружается больше одного шара, проверьте фиксаторы шара, они могли застрять в трубке eye pipe. Чтобы убедиться, что фиксаторы и трубка собраны правильно, проверьте схему на стр. 23.
- Убедитесь, что фиксаторы шара не изношены.

### РАСКОЛ ШАРА

- Убедитесь, что вы используете качественные шары, и что они хранятся в соответствии с рекомендациями производителя.
- Проверьте прокладку 14 на конце болта. Она должна быть на месте и в рабочем состоянии.
- Убедитесь, что фидер работает нормально, а скорость подачи шаров не установлена больше, чем на маркере.
- Проверьте ствол: он не должен быть слишком тесным для шаров, которыми вы пользуетесь.
- Убедитесь, что фиксаторы шара в рабочем состоянии. (см. стр. 23)
- Убедитесь, что на регуляторах LPR и Hyper5™ не установлены слишком высокие значения. (см. стр. 7, 17 и 19)

## НЕПОЛАДКИ С ЭЛЕКТРОНИКОЙ

### МАРКЕР M2 НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ

- Убедитесь, что аккумулятор заряжен.

### МАРКЕР МЕДЛЕННО СТРЕЛЯЕТ ПРИ ВКЛЮЧЕННОМ ДАТЧИКЕ ШАРА И МИГАЮЩЕМ ЗЕЛЕНОМ СВЕТОДИОДЕ

- "Глаза" датчика не работают. Очистите их. Понять, что они чистые можно, если светодиод горит

красным, а шароприемник пуст.

- Проверьте провода датчика, они не должны быть порваны или повреждены.
- Аккумулятор разрядился. В таком случае, зарядите аккумулятор как можно быстрее.

## **СОЛЕНОИД НЕ АКТИВИРУЕТСЯ / КУРОК НЕ РАБОТАЕТ**

- Убедитесь, что курок настроен так, что активируется микровыключатель (micro switch). При нажатии курка должен прозвучать небольшой щелчок.
- Если маркер производит одиночный выстрел после включения, курок настроен так, что микровыключатель (micro switch) постоянно активирован. Настройте курок по-другому.
- Проверьте, что кабель соленоида подключен к плате и к нужному соединителю (соленоид подключается к двухконтактному соединителю)
- Убедитесь, что Выдержка (Dwell) настроена правильно (см. стр. 5).

## **КУРОК ПРУЖИНИТ / M2 ДЕЛАЕТ БОЛЬШЕ ОДНОГО ВЫСТРЕЛА ЗА НАЖАТИЕ В ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ**

- Увеличьте чувствительность курка в меню настроек.
- Убедитесь, что курок не настроен слишком близко к корпусу.

## **НЕПОСТОЯННАЯ СКОРОСТЬ СТРЕЛЬБЫ / M2 НЕ СТРЕЛЯЕТ**

### **M2 СТРЕЛЯЕТ, НО ШАРЫ ПРОСТО ВЫПАДАЮТ ИЛИ ВООБЩЕ НЕ ВЫХОДЯТ ИЗ СТВОЛА**

- Убедитесь, что аккумулятор заряжен.
- Увеличьте Выдержку (Dwell) до заводских настроек (15).
- Убедитесь, что болт смазан и легко двигается. От излишнего трения маркер не сможет произвести выстрел. Замените прокладки, создающие излишнее трение. © ТИПМАНОВ.РФ
- Убедитесь, что воздушная система закручена до упора.

- Восстановите значение регулятора LPR до заводских настроек.
- Убедитесь, что Hyper5™ настроен правильно.

## **СЛИШКОМ ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ ПЕРВОГО ВЫСТРЕЛА**

- Замените седло в регуляторе Hyper5™. Инструкции по разборке на стр.18.
- Проверьте, что прокладка 014 внутри топхета на месте и в рабочем состоянии.
- Попробуйте включить систему ABS.

## **НЕПОСТОЯННАЯ СКОРОСТЬ СТРЕЛЬБЫ**

- Убедитесь, что пейнтбольные шары, которые вы используете, подходят по размеру к стволу и имеют одинаковый размер. Шарик должен легко выдвигаться из ствола, но не выкатываться сам по себе.
- Извлеките болтовую группу и смажьте ее. Замените прокладки, которые могут быть причиной излишнего трения. Убедитесь, что прокладка 014 на конце болта находится на месте и в рабочем состоянии.
- Увеличьте Выдержку (Dwell).
- Проверьте, что регулятор Hyper5™ нормально функционирует, а давление постоянно.
- Разберите регулятор Hyper5™ и замените все изношенные прокладки и седло.
- Проверьте, что давление в LPR не слишком низкое. Указания по установке давления в LPR на стр. 7 и 19.
- Замените седло в LPR (см. инструкцию на стр. 20).

# M2 КАРТА МЕНЮ

ЭКРАН  
ЗАГРУЗКИ



ЭКРАН  
ИГРЫ



ПРОВЕРКА  
СИСТЕМЫ



ЭКРАН  
ВЫКЛЮЧЕНИЯ



ВЫБОР  
ПРОФИЛЯ



МЕНЮ  
НАСТРОЕК



ВЫБОР ЭКРАНА  
ЗАГРУЗКИ

ВЫБОР  
ЭКРАНА  
ИГРЫ

РЕЖИМЫ  
ТРЕНИРОВОК



ЗАВОДСКОЙ  
ПРОФИЛЬ  
(ПО УМОЛЧАНИЮ)



Space saved in Custom Back Screen. See manual for download instructions.

МЕНЮ СРОКОВ  
ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЯ



СТАТИСТИКА  
ТРЕНИРОВОК



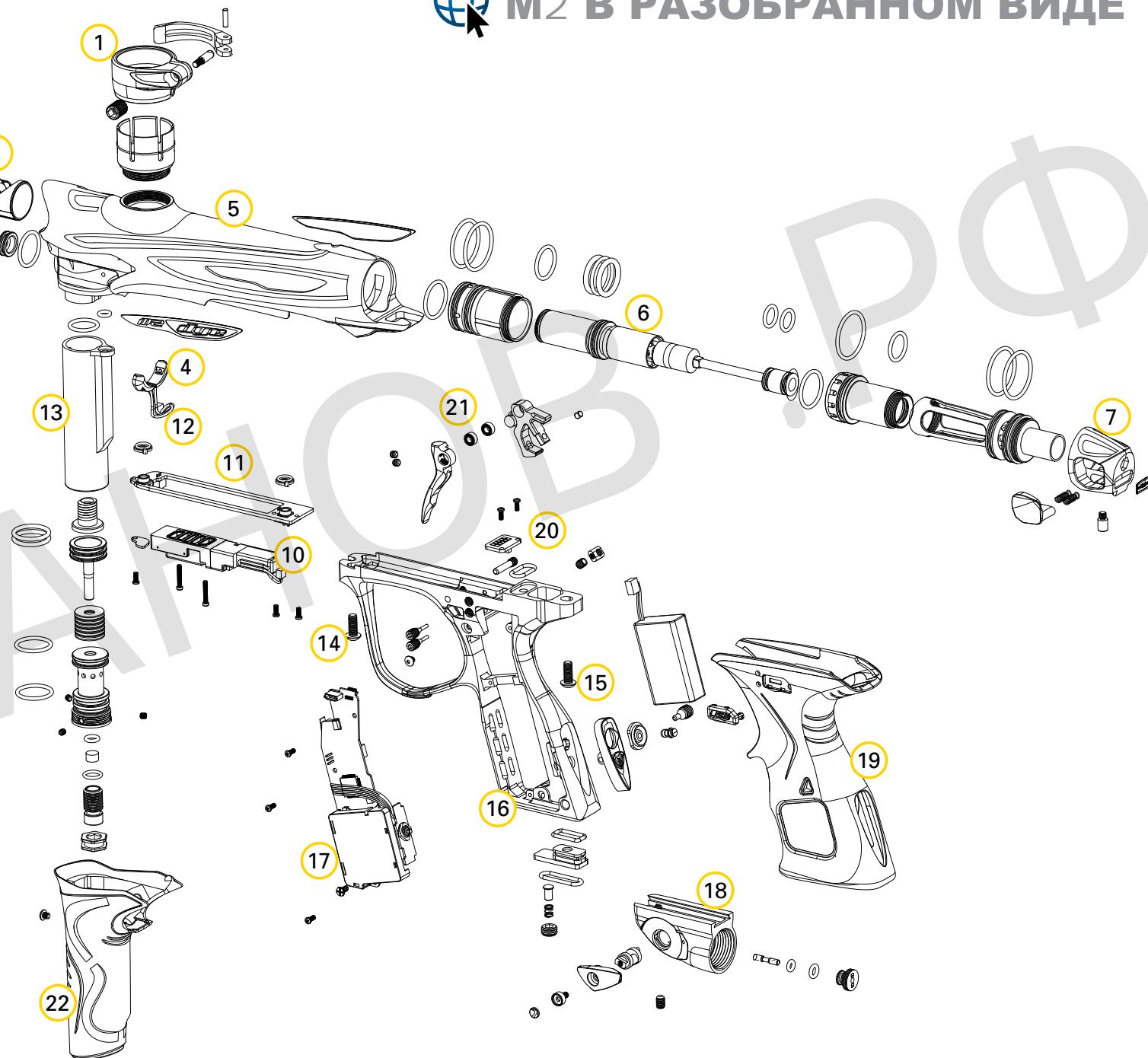


## СПИСОК ДЕТАЛЕЙ

- 1 Clamping Micro Feed Neck / Переходник фидера
- 2 Ball Detent Clip / Фиксаторы шара
- 3 Eye Pipe / Трубка eye pipe
- 4 Eye Seal / Фиксатор датчика шара
- 5 M2 Body / Корпус маркера
- 6 FUSE™ Bolt / Болтовая группа
- 7 Tool-less Back Cap / Заглушка с кнопкой быстрого извлечения
- 8 LPR Retainer Nut / Стопорная гайка LPR
- 9 LPR Cartridge / Картридж LPR
- 10 Solenoid / Соленоид
- 11 Sensor Board / Сенсорная панель
- 12 Eye Wire / Провода датчика шара
- 13 Hyper5™ / Регулятор Hyper5™
- 14 Front Frame Mounting Screw / Передний фиксирующий винт корпуса
- 15 Rear Frame Mounting Screw / Задний фиксирующий винт корпуса
- 16 Ultralite Frame / Облегченная рукоятка
- 17 Main Circuit Board / Главная плата
- 18 ShiftPort ASA / Адаптер воздушного баллона с переключателем
- 19 Sticky Grip / Нескользящая накладка
- 20 Transfer Board / Контактная площадка
- 21 Reach Trigger / Курок
- 22 Regulator Sleeve / Накладка передней рукоятки

© ТИПМАНОВ.РФ

ТИПМАНОВ.РФ



# ГАРАНТИЯ НА M2 И ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

## ГАРАНТИЯ

Компания DYE Precision, Inc. предоставляет первичному розничному покупателю гарантию в один год, начиная с момента покупки, что пейнтбольный маркер и регулятор лишены дефектов при производстве, при условии соблюдения требований, отклонений и ограничений данной гарантии. Гарантия не распространяется на расходные детали, стандартное тех. обслуживание и износ и поломку таких деталей, как аккумуляторы, прокладки и уплотнители. Гарантия на соленоид и электронные компоненты маркера 6 месяцев. Гарантийным случаем не являются царапины, трещины, неправильная разборка или сборка, неправильное и небрежное отношение или нарушение условий хранения. Модифицирование маркера делает гарантию недействительной. Единственная одобренная смазка для маркера - Slick Lube™. Использование любой другой смазки отменяет гарантию. Ремонт и замена бракованных деталей возможны по гарантии, при условии оплаты пользователем расходов на пересылку. Для гарантийного случая необходимо предоставить гарантийный талон и доказательство покупки в DYE Precision. Гарантия не может быть передана третьим лицам. Гарантия не распространяется на эксплуатационные качества. Стоимость маркеров не возмещается.

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Наши офисы тех. поддержки открыты с понедельника по пятницу.

DYE Precision, Inc.; тел. 858-536-5183 добавочный 276 с 08:00 до 17:00 по тихоокеанскому стандартному времени (PST).

DYE Europe; тел. +44 (0) 20-8649-6330 с 09:00 до 17:00 по среднему времени по Гринвичу (GMT).

DYE Asia; тел. 886 (0) 4-2407-9135 с 09:00 до 17:00 по среднему времени по Гринвичу (GMT) + 8 часов.

Магазин Типманов.рф; тел. +7-495-798-7160 с 09:00 до 18:00 по Московскому времени.

Дополнительная поддержка и другие контакты доступны на нашем сайте,

[www.dyem2.com](http://www.dyem2.com).

[www.dyepaintball.com](http://www.dyepaintball.com)

## ОТКЛОНЕНИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ

Технические характеристики и фотографии предоставлены для общей информации и ознакомления. Наша продукция постоянно обновляется, могут быть внесены изменения в технические характеристики, дизайн или во внешний вид. Такие изменения вносятся без уведомления. Таким образом комплектация при покупке может отличаться от информации в инструкции. Информация об изменениях в характеристиках, дизайне или внешнем виде доступна в магазине Типманов.рф. Болтовая группа FUSE™ BOLT, регулятор Hyper5™ и смазка Slick Lube™ являются зарегистрированными товарными знаками. Конструкторские права, авторские права и все другие права защищены. Все схемы, рисунки, фотографии и инструкции являются интеллектуальной собственностью производителя.

DYE Precision, Inc. U.S. Patent # 5,613,483. OTHER U.S. AND INT'L PATENTS PENDING. Защищено одним или несколькими из следующих патентов: 5,613, 483; 5,881,707; 5,967,133; 6,035, 843 и 6,474,326. Полный список патентов на [www.dyeprecision.com/patents](http://www.dyeprecision.com/patents)

## КОНТАКТЫ:

### МАГАЗИН ТИПМАНОВ.РФ

Розничные магазины:

1. Москва, ул. Смольная, д. 63Б, ТЦ "Экстрим", павильон "Водный мир", второй этаж, напротив эскалатора, павильон Н17.

Время работы: ежедневно с 10:00 до 21:00.

2. Москва, Сколковское шоссе, д. 31, стр. 1, ТЦ "Спорт-Хит", 3 этаж. Режим работы: с 10:00 до 21:00.

Тел.: +7 (495) 798 71 60

Сайт: [www.типманов.рф](http://www.типманов.рф)

