

Revell Control**MICRO QUADROPTER
NANO QUAD
FUN****USER MANUAL**

© 2016 Revell GmbH,
Henschelstr. 20-30, D-32257
Bünde. A subsidiary of Hobbico,
Inc. REVELL IS THE REGISTERED
TRADEMARK OF REVELL GMBH,
GERMANY. Made in China.

www.revell-control.de

V 01.06

Inhalt

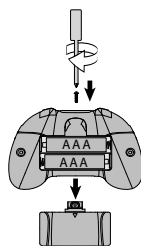
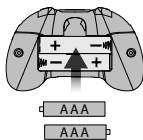
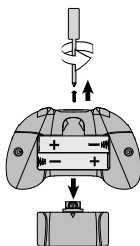
Table of contents

Contenu

Inhoud

Contenido

Contenuto

Batterie
einsetzenInserting
batteriesMise en place
des pilesBatterijen
plaatsenMontaje
bateríasInserire le
batterie

Aufladen

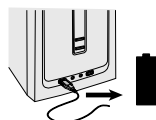
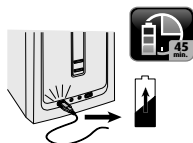
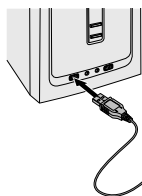
Charging

Recharge

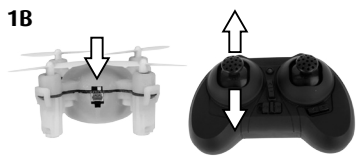
Opladen

Carga

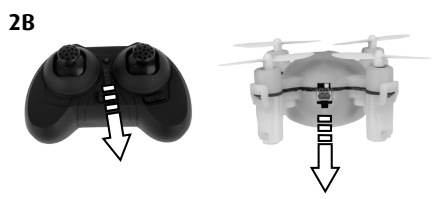
Ricarica



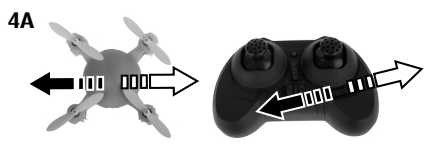
1



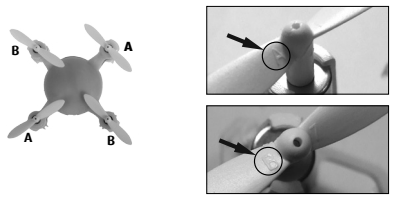
2



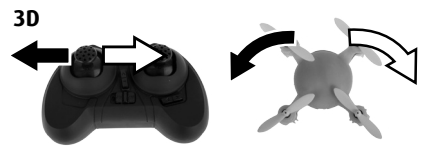
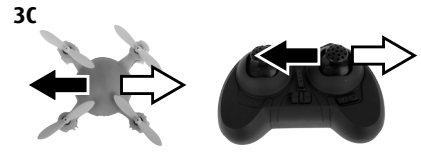
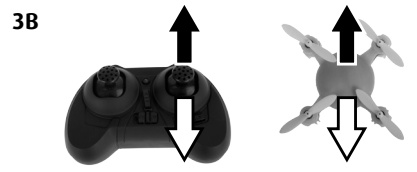
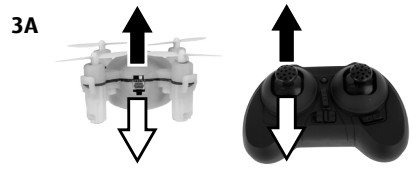
4



5



3



1 STARTVORBEREITUNG

- 1A** Den ON-/OFF-Schalter der Fernsteuerung auf „ON“ stellen. Die Power-LED an der Fernsteuerung blinkt und piept einmal.
- 1B** Den ON-/OFF-Schalter des Modells auf „ON“ stellen. Bewegen Sie den Schubregler (den linken Knüppel der Fernsteuerung) einmal ganz nach oben und wieder ganz nach unten, um die Fernsteuerung zu entriegeln. Das Modell braucht ein paar Sekunden zur Initialisierung des Gyros und um die Verbindung zur Fernsteuerung herzustellen. Sobald die LEDs an dem Modell dauerhaft leuchten, ist das Modell startbereit.

Achtung! Das Modell unbedingt auf eine waagrechte Fläche stellen – die Steuerelektronik richtet ihre Neutralposition nach dem Untergrund aus!

2 START- UND LANDEFUNKTION

- 2A Starten:** Drücken Sie auf die obere Taste (Starttaste), die Motoren laufen an und das Modell steigt bis auf ca. 0.5-1 m Höhe.
- 2B Landen:** Drücken Sie auf den untere Taste (Landetaste), das Modell sinkt zu Boden, und die Motoren schalten sich automatisch ab. Bitte achten Sie darauf, dass das Modell auf einer waagerechten Fläche landet.

3 FLUGSTEUERUNG

Hinweis: Für ein ruhiges Flugverhalten des Modells sind nur minimale Korrekturen an den Reglern nötig! Die Richtungsangaben gelten, wenn man das Modell von hinten betrachtet. Fliegt das Modell auf den Piloten zu, so muss in die jeweils entgegengesetzte Richtung gesteuert werden.

- 3A** Um an Flughöhe zu gewinnen, den linken Knüppel vorsichtig nach vorn bewegen.
Um tiefer zu fliegen, den linken Knüppel nach hinten bewegen.
- 3B** Um nach vorn zu fliegen, den rechten Knüppel vorsichtig nach vorn bewegen.
Um rückwärts zu fliegen, den rechten Knüppel vorsichtig nach hinten ziehen.
- 3C** Um nach links zu fliegen, den rechten Knüppel vorsichtig nach links bewegen.
Um nach rechts zu fliegen, den rechten Knüppel vorsichtig nach rechts bewegen.
- 3D** Um das Modell links herum zu drehen, den linken Knüppel nach links bewegen.
Um das Modell rechts herum zu drehen, den linken Knüppel nach rechts bewegen.
- 3E Loopings fliegen: Rechten Knüppel KURZ senkrecht nach unten drücken**
Stellen Sie sicher, dass Sie ausreichend Platz in jede Richtung haben (10 m mindestens). Beachten Sie zudem auch die Sicherheitshöhe – fliegen Sie mindestens 2 m hoch, da das Modell beim Überschlag an Höhe verliert, und anschließend abgefangen und ausgesteuert werden muss! Beachten Sie: Loopings gelingen besser, wenn der Akku noch recht voll ist! Steigen Sie nun auf Sicherheitshöhe. Drücken Sie vorsichtig den rechten Knüppel nach unten. Die Fernsteuerung piept. Nun bewegen Sie den rechten Knüppel nach vorne. Das Modell führt einen Flip nach vorne aus – Flips in eine andere Richtung werden entsprechend der Bewegung des Reglers ausgeführt. Seien Sie anschließend darauf vorbereitet, das Modell abzufangen, da Flughöhe, Richtung und Geschwindigkeit nach dem Flip stark von Wind und vorherigen Flugbewegungen abhängen.
- 3F Geschwindigkeitsstufen: Linken Knüppel KURZ nach unten drücken**
Durch kurzes Drücken des linken Knüppels lässt sich die Empfindlichkeit der Steuerung in drei Stufen (langsam, mittel, schnell) einstellen.

AKKUZUSTAND:

- Wenn die LEDs am Modell blinken, wird der Akku leer. Um nicht abzustürzen, muss mit der Landung begonnen werden!

4 TRIMMEN DER STEUERUNG

Die richtige Trimmung ist die Grundvoraussetzung für ein einwandfreies Flugverhalten des Modells. Die Abstimmung ist einfach, benötigt aber etwas Geduld und Gefühl. Bitte die folgenden Hinweise genau beachten: Den Schubregler vorsichtig nach oben bewegen und das Modell ungefähr 0,5 bis 1 Meter in die Höhe steigen lassen.

4A Wenn sich das Modell von selbst schnell oder langsam nach links oder rechts bewegt ...

Die Trimm Taste schrittweise in die entgegengesetzte Richtung drücken.

5 WECHSELN DER PROPELLER

Falls die Rotorblätter des Modells beschädigt und ausgetauscht werden müssen, wie folgt vorgehen:

- Vor der Montage darauf achten, dass die Propeller nicht vertauscht werden. Das Modell hat 4 verschiedene Propeller, die sich durch Farbe und Markierungen auf der Unterseite unterscheiden:
 - Vorne rechts: Markierung A
 - Hinten rechts: Markierung B
 - Vorne links: Markierung B
 - Hinten links: Markierung A
- Den defekten Propeller vorsichtig von der Welle abziehen.
- Den neuen Propeller wieder vorsichtig auf die Welle stecken.

FEHLERBEHEBUNG

Problem: Die Propeller bewegen sich nicht.

Ursache:

- Der ON-/OFF-Schalter steht auf „OFF“.
- Der Akku ist zu schwach bzw. leer.

Abhilfe:

- Den ON-/OFF-Schalter auf „ON“ stellen.
- Den Akku aufladen.

Problem: Das Modell stoppt ohne ersichtlichen Grund während des Fluges und sinkt ab.

Ursache:

- Der Akku ist zu schwach.

Abhilfe:

- Den Akku aufladen.

Problem: Das Modell lässt sich mit der Funk-Fernsteuerung nicht steuern.

Ursache:

- Der ON-/OFF-Schalter steht auf „OFF“.
- Die Batterien wurde falsch eingelegt.
- Die Batterien haben nicht mehr genug Energie.

Abhilfe:

- Den ON-/OFF-Schalter auf „ON“ stellen.
- Überprüfen, ob die Batterien korrekt eingelegt sind.
- Neue Batterien einlegen.

Problem: Das Modell dreht sich nur noch um seine Hochachse, überschlägt sich beim Start oder hebt nicht ab.

Ursache:

- Falsche Anordnung der Propeller.

Abhilfe:

- Propeller wie in der Anleitung beschrieben einbauen.

1 START PREPARATION

- 1A** Switch the ON/OFF switch on the remote control to „ON“. The power LED on the remote control blinks and beeps once.
- 1B** Switch the ON/OFF switch on the model to „ON“. Move the thrust control (the left joystick of the remote control) completely up once and then completely down again to unlock the remote control. The model needs a few seconds to initialise the gyro and to establish the connection to the remote control. Once the LEDs on the model are continuously lit, the model is ready for take-off.

Attention! Always place the model on an even horizontal surface – the control electronics aligns its neutral position to the subsurface!

2 TAKE-OFF AND LANDING FUNCTION

- 2A Take-off:** Press the upper button (start button), the motors start up and the model climbs to an altitude of approx. 0.5-1 m.
- 2B Landing:** Press the lower button (landing button) to lower the model to the ground and the motors switch off automatically. Please make sure that the model lands on a horizontal surface.

3 FLIGHT CONTROL

Note: Only minimal corrections of the controls are necessary for a smooth flying behaviour of the model! The direction indication applies when the model is viewed from behind. If the model is flying towards the pilot, it must be moved in the opposite direction.

- 3A** In order to gain altitude, carefully move the left joystick forward. In order to decrease altitude, move the left joystick back.
- 3B** To fly forward, carefully move the right hand joystick control forward.
To fly backward, pull the right joystick back carefully.
- 3C** Curve left by carefully moving the right hand joystick control to the left.
Curve right by carefully moving the right hand joystick control to the right.
- 3D** Turn the model around to the left by moving the left joystick to the left.
Turn the model around to the right by moving the left joystick to the right.
- 3E Flying loops: BRIEFLY press the right joystick down vertically.**
Make sure that you have sufficient space in every direction (at least 10 m). Also comply with the safety height – fly at a height of at least 2 m, as the model loses height when rolling over and has to be caught and corrected afterwards! Please note: Looping is more successful when the battery is still relatively full! Now climb to the safety height. Carefully press the right joystick down. The remote control beeps. Now move the right joystick forward. The model executes a forward flip – flips in a different direction are executed according to the movement of the controller. Then be ready to catch the model, as the altitude, direction and speed after the flip depend largely on the wind and previous flight movements.
- 3F Speed levels: BRIEFLY press the left joystick down vertically**
By briefly pressing the left joystick, the sensitivity of the control can be adjusted in three levels (slow, medium, fast).

BATTERY LEVEL:

- If the LEDs on the model blink, the battery is depleted. The model must be landed soon in order to avoid crashing!

4 TRIM ADJUSTMENT OF THE CONTROL

The correct trim is a basic requirement for fault-free flying behaviour of the model. Its adjustment is simple, but it requires some patience and a feel for it. Please observe the following instructions precisely: Carefully move the thrust control up and raise the model approximately 0.5 to 1 metre in altitude.

4A If the model automatically moves slowly or quickly to the left or right ...

Gradually press the trim button in the opposite direction.

5 CHANGING THE PROPELLERS

If the rotor blades of the model are damaged and must be replaced, proceed as follows:

- Before fitting the propellers, make sure they are not mixed up. The model has 4 different propellers, which differ in colour and markings on the bottom:
 - Front right: marking A
 - Front left: marking B
 - Rear right: marking B
 - Rear left: marking A
- Carefully pull the defective propeller off the shaft.
- Carefully fit the new propeller onto the shaft again.

TROUBLESHOOTING

Problem: The propellers do not move.

- Cause:**
- The ON/OFF switch is in the "OFF" position.
 - The battery is too weak or depleted.

- Remedy:**
- Set the ON/OFF switch to the "ON" position.
 - Charge the battery.

Problem: The model stops and descends during flight for no apparent reason.

- Cause:**
- The battery is too weak.

- Remedy:**
- Charge the battery.

Problem: The model cannot be controlled with the remote control.

- Cause:**
- The ON/OFF switch is in the "OFF" position.
 - The batteries were not inserted correctly.
 - The batteries do not have enough power.

- Remedy:**
- Set the ON/OFF switch to the "ON" position.
 - Check whether the batteries are inserted correctly.
 - Insert new batteries.

Problem: The model only turns on its vertical axis or rolls over when started or does not lift off.

- Cause:**
- Incorrect arrangement of propellers.

- Remedy:**
- Install the propellers as outlined in the manual.

Additional tips and tricks can be found online at www.revell-control.de.

1 PRÉPARATION AU DÉMARRAGE

- 1A** Placer l'interrupteur ON/OFF de la télécommande sur „ON“. Le témoin d'alimentation de la radiocommande clignote et émet un bip sonore.
- 1B** Placer l'interrupteur ON/OFF de la maquette sur „ON“. Déplacer le régulateur de poussée (levier gauche de la radiocommande) une fois complètement vers le haut, puis complètement vers le bas pour déverrouiller la radiocommande. Il faut quelques secondes à la maquette pour initialiser le gyro et établir la connexion avec la radiocommande. La maquette est opérationnelle dès lors que les diodes restent allumées en permanence.

Attention ! Cette maquette doit impérativement être posée sur une surface horizontale – la position neutre de l'électronique de commande est orientée vers le sol !

2 FONCTIONS DE DÉMARRAGE ET D'ATTERRISSAGE

- 2A Démarrage :** Appuyer sur la touche supérieure (touche de démarrage), les moteurs se mettent en marche et la maquette monte à environ 0,5-1 m de hauteur.
- 2B Atterrissage :** Appuyer sur la touche inférieure (touche d'atterrissage), la maquette plonge vers le sol et les moteurs sont automatiquement coupés. Veiller à ce que la maquette atterrisse sur une surface horizontale.

3 PILOTAGE

Remarque importante : des ajustements infimes au niveau des régulateurs suffisent pour obtenir un comportement de vol calme de la maquette ! Les indications de direction sont valables en observant la maquette de l'arrière. Si la maquette vole en direction du pilote, il faut la piloter dans la direction opposée.

- 3A** Diriger le levier gauche légèrement vers l'avant pour gagner de l'altitude.
Diriger le levier gauche vers l'arrière pour réduire l'altitude de vol.
- 3B** Diriger le levier droit légèrement vers l'avant pour voler en marche avant.
Diriger le levier droit légèrement vers l'arrière pour voler en marche arrière.
- 3C** Diriger le levier droit légèrement vers la gauche pour voler vers la gauche.
Diriger le levier droit légèrement vers la droite pour voler vers la droite.
- 3D** Diriger le levier gauche vers la gauche pour faire pivoter la maquette vers la gauche.
Diriger le levier gauche vers la droite pour faire pivoter la maquette vers la droite.
- 3E Effectuer des loopings : Exercer une pression verticale BRÈVE sur le levier droit**
S'assurer qu'une place suffisante est disponible sur tous les côtés (au moins 10 m). Veiller également à la hauteur de sécurité – voler au moins à une hauteur de 2 m car votre maquette perd de la hauteur lors de la boucle et doit ensuite être redressé et contrôlé ! Veillez aux points suivants : Les loopings fonctionnent mieux lorsque la batterie est complètement chargée ! Voler jusqu'à la hauteur de sécurité. Pousser délicatement le levier droit vers le bas. La radiocommande émet un bip sonore. Pousser ensuite le levier droit vers l'avant. La maquette effectue un flip (une boucle) vers l'avant – les flips dans une autre direction s'effectuent en fonction du mouvement du régulateur. Le pilote doit ensuite être prêt à redresser la maquette, étant donné que la hauteur de vol, la direction et la vitesse après le flip dépendent fortement du vent et des mouvements de vol précédents.
- 3F Niveaux de vitesse : Exercer une pression verticale BRÈVE sur le levier gauche**
Le réglage de la sensibilité de commande s'effectue sur trois niveaux (lente, moyenne, rapide) en appuyant brièvement sur le levier gauche.

ÉTAT DE LA BATTERIE :

- Si les diodes clignotent sur la maquette, la batterie est déchargée. Pour ne pas chuter en vol, entamer l'atterrissage !

4 ÉQUILIBRAGE DE LA COMMANDE

Un réglage correct du compensateur est la condition de base requise pour un comportement de vol irréprochable de la maquette. La syntonisation est simple, mais nécessite un peu de patience et de doigté. Veuillez suivre scrupuleusement les instructions suivantes : Diriger légèrement la commande des gaz vers le haut et faire monter la maquette à une hauteur comprise entre 0,5 et 1 mètre.

4A Si la maquette se déplace d'elle-même, rapidement ou lentement, vers la gauche ou la droite...

Pousser graduellement la touche de réglage dans la direction opposée.

5 CHANGEMENT DES HÉLICES

Si les pales de la maquette sont endommagées et doivent être remplacées, procéder comme suit :

- Avant le montage, veiller à ne pas intervertir les hélices. La maquette dispose de 4 hélices différentes qui se distinguent par leur couleur et leurs marquages sur la partie inférieure :
 - avant droite : marquage A
 - arrière droite : marquage B
 - avant gauche : marquage A
 - arrière gauche : marquage A
- Retirer délicatement l'hélice défectueuse de l'axe.
- Placer délicatement la nouvelle hélice sur l'axe.

DÉPANNAGE

Problème : Les hélices ne bougent pas.

- Cause :**
- L'interrupteur ON/OFF est sur la position "OFF".
 - La batterie est trop faible ou vide.

- Solution :**
- Mettre l'interrupteur ON/OFF sur la position "ON".
 - Recharger la batterie.

Problème : La maquette s'arrête sans raison apparente pendant le vol et perd de l'altitude.

- Cause :**
- La batterie est trop faible.

- Solution :**
- Recharger la batterie.

Problème : La maquette ne répond pas aux ordres de la télécommande.

- Cause :**
- L'interrupteur ON/OFF est sur la position "OFF".
 - Les piles ne sont pas correctement insérées.
 - Les piles sont déchargées.

- Solution :**
- Mettre l'interrupteur ON/OFF sur la position "ON".
 - Vérifier que les piles sont correctement insérées.
 - Insérer de nouvelles piles.

Problème : La maquette ne fait plus que tourner autour de son axe vertical, culbute lors du décollage ou ne décolle pas.

- Cause :**
- Disposition incorrecte des hélices.

- Solution :**
- Installer les hélices tel que décrit dans le mode d'emploi.

1 STARTVOORBEREIDING

- 1A** Zet de ON/OFF-schakelaar van de zender op „ON“. De Power-led op de zender knippert en de zender piept eenmaal.
- 1B** Zet de ON/OFF-schakelaar van het model op „ON“. Beweeg de regelaar voor liftkracht (de linkerknuppel op de zender) eenmaal helemaal naar boven en weer helemaal naar beneden om de zender te ontgrendelen. Het duurt enkele seconden voordat de gyroscoop van het model geïnitieerd is en er verbinding met de zender is gemaakt. Wanneer de leds van het model continu branden, is het model klaar om op te stijgen.
- Let op!** Plaats het model beslist op een horizontaal oppervlak voor het opstijgen: De besturingselektronica stelt de neutrale stand vast aan de hand van de ondergrond!

2 START- EN LANDFUNCTIE

- 2A Starten:** Druk op de bovenste knop (de startknop). De motoren gaan draaien en het model stijgt op tot een hoogte van 0,5 à 1 m.
- 2B Landen:** Druk op de onderste knop (landknop). Het model zakt naar de grond en de motoren worden automatisch uitgeschakeld. Zorg ervoor dat het model op een horizontaal oppervlak landt.

3 BESTURING

Opmerking: Voor een rustig vlieggedrag van het model hoeven de regelaars maar minimaal te worden bewogen! De richtingsindicaties hebben betrekking op de vliegrichting terwijl het model van achteren wordt gezien. Als het model naar de piloot toe vliegt, moet in de betreffende tegenovergestelde richting worden gestuurd.

- 3A** Beweeg de linkerknuppel voorzichtig naar voren om hoger te gaan vliegen.
Beweeg de linkerknuppel naar achteren om lager te gaan vliegen.
- 3B** Beweeg de rechterregelaar voorzichtig naar voren om vooruit te vliegen.
Trek de rechterregelaar voorzichtig naar achteren om achteruit te vliegen.
- 3C** Beweeg de rechterregelaar voorzichtig naar links om naar links te vliegen.
Beweeg de rechterregelaar voorzichtig naar rechts om naar rechts te vliegen.
- 3D** Beweeg de linkerknuppel naar links om het model linksom te laten draaien.
Beweeg de linkerknuppel naar rechts om het model rechtsom te laten draaien.
- 3E Loopings maken: Rechterknuppel KORT loodrecht indrukken**
Zorg dat u in elke richting voldoende ruimte hebt (ten minste 10 m). Houd bovendien een veiligheidshoogte van ten minste 2 m aan: het model verliest hoogte bij het maken van een looping en moet daarna onder controle worden gebracht en gecorrigeerd. Let op: loopings lukken het best wanneer de accu nog goed is opgeladen! Stijg nu op naar een veilige hoogte. Druk de rechterknuppel voorzichtig in. De zender piept. Beweeg de rechterknuppel nu naar voren. Het model maakt een flip naar voren. Als de knuppel in een willekeurige andere richting worden bewogen, maakt het model een flip in die richting. Wees er daarna op voorbereid om het model weer onder controle te krijgen; de vlieghoogte, richting en snelheid zijn na de flip sterk afhankelijk van de wind en voorgaande vliegbewegingen.
- 3F Snelheidsniveaus: Linkerknuppel KORT indrukken**
Als de linkerknuppel wordt ingedrukt, wordt de gevoeligheid van de besturing achtereenvolgens op één van de volgende niveaus ingesteld: licht, gemiddeld of zwaar.

ACCUTOESTAND:

- Als de ledlampjes van het model gaan knipperen, begint de accu leeg te raken. Laat het model dan snel landen, zodat het niet neerstort!

4 TRIMMEN VAN DE BESTURING

Voor een goed vlieggedrag van het model moet de besturing juist zijn getrimd. Het afstellen van de trim is eenvoudig, maar er is wel wat geduld en gevoel voor vereist.

Neem de volgende aanwijzingen in acht: Beweeg de liftkrachtregelaar voorzichtig naar boven en laat het model opstijgen tot een hoogte van 0,5 à 1 meter.

4A Als het model vanzelf snel of langzaam naar links of rechts beweegt...

drukt u de trimknop zo vaak als nodig in de tegenovergestelde richting.

5 DE PROPELLERS VERVANGEN

Ga als volgt te werk als de rotorbladen van het model beschadigd zijn en vervangen moeten worden:

- Let er voor de montage op, dat de propellers niet onderling verwisseld zijn. Het model heeft 4 verschillende propellers, die herkenbaar zijn aan de kleur en de markeringen op de onderzijde:
 - Rechtsvoor: markering A
 - Rechtsachter: markering B
 - Linksvoor: markering B
 - Linksachter: markering A
- Trek de kapotte propeller voorzichtig van de as.
- Schuif de nieuwe propeller weer voorzichtig op de as.

PROBLEEMOPLOSSING

Probleem: De propellers bewegen niet.

Oorzaak:

- De ON/OFF-schakelaar staat op "OFF".
- De accu is te zwak of leeg.

Oplossing:

- Zet de ON/OFF-schakelaar op "ON".
- Laad de accu op.

Probleem: Het model stopt zonder zichtbare oorzaak tijdens de vlucht en verliest hoogte.

Oorzaak:

- De accu is te zwak.

Oplossing:

- Laad de accu op.

Probleem: Het model kan niet worden bestuurd met de zender.

Oorzaak:

- De ON/OFF-schakelaar staat op "OFF".
- De batterijen werden verkeerd geplaatst.
- De batterijen hebben niet voldoende energie meer.

Oplossing:

- Zet de ON/OFF-schakelaar op "ON".
- Controleer of de batterijen juist zijn geplaatst.
- Plaats nieuwe batterijen.

Probleem: Het model draait zich alleen nog om zijn hoogtees, slaat bij het starten over de kop of stijgt niet op.

Oorzaak:

- Verkeerde rangschikking van de propellers.

Oplossing:

- Propellers monteren zoals beschreven in de handleiding.

Op www.revell-control.de vindt u meer tips en trucs.

Español

1 SECUENCIA DE ENCENDIDO

1A Coloque el interruptor ON/OFF de la emisora en la posición „ON“. El LED de estado de la emisora parpadea y emite un pitido.

1B Coloque el interruptor ON/OFF del modelo en la posición „ON“. Mueva la palanca de gas (la palanca izquierda de la emisora) una vez completamente hacia arriba y abajo para desbloquear la emisora. El modelo tarda unos segundos en inicializar el giroscopio y establecer la conexión con la emisora. En cuanto los LED del modelo se encienden de forma permanente, el modelo está listo para volar.

¡Atención! El modelo se debe colocar en una superficie horizontal, ya que la electrónica de control ajusta la posición neutral en función de la superficie.

2 FUNCIÓN DE DESPEGUE Y ATERRIZAJE

2A Despegue: Pulse el botón superior (el botón de despegue), los motores se ponen en marcha y el modelo sube hasta una altura de 0,5-1 m.

2B Aterrizaje: Pulse el botón interior (el botón de aterrizaje), el modelo desciende al suelo y los motores se apagan automáticamente. Asegúrese de que el modelo aterriza en una superficie plana.

3 CONTROL DEL VUELO

Nota: Solo se requieren correcciones mínimas en los mandos para mantener la estabilidad del vuelo del modelo. Las referencias de dirección se refieren al modelo visto desde atrás. Si el modelo vuela hacia el piloto, el control se debe realizar en sentido contrario.

3A Empuje la palanca izquierda con cuidado hacia delante para ganar altura.
Empuje la palanca izquierda hacia atrás para perder altura.

3B Empuje la palanca derecha con cuidado hacia delante para volar hacia delante.
Empuje la palanca derecha con cuidado hacia atrás para volar hacia atrás.

3C Empuje la palanca derecha con cuidado hacia la izquierda para volar hacia la izquierda.
Empuje la palanca derecha con cuidado hacia la derecha para volar hacia la derecha.

3D Empuje la palanca izquierda hacia la izquierda para rotar el modelo hacia la izquierda.
Empuje la palanca izquierda hacia la derecha para rotar el modelo hacia la derecha.

3E Volar loopings: pulsar la palanca derecha BREVEMENTE en vertical hacia abajo
Compruebe que dispone de espacio libre suficiente en cada dirección (10 m por lo menos). Tenga en cuenta también la altura de seguridad necesaria, vuele por lo menos a 2 metros, ya que durante la maniobra el modelo pierde altura y al finalizar la misma es necesario recuperar y estabilizar la posición normal. Nota: la mejora forma de realizar un looping es con la batería completamente cargada. Suba hasta alcanzar la altura de seguridad. Empuje con cuidado la palanca derecha hacia abajo. La emisora emite un pitido. Ahora empuje la palanca derecha hacia delante. El modelo ejecuta un Flip hacia delante. Los Flips en otra dirección se ejecutan en correspondencia con la dirección en la que se mueve la palanca. A continuación, esté preparado para recuperar y estabilizar el modelo, ya que la altura de vuelo, la dirección y la velocidad después de la maniobra dependerán en gran medida del viento y las maniobras de vuelo anteriores.

3F Niveles de velocidad: pulsar la palanca izquierda BREVEMENTE en vertical hacia abajo
Pulsando la palanca izquierda brevemente se puede ajustar la sensibilidad del control en 3 niveles (fácil, medio y difícil).

ESTADO DE CARGA DE LA BATERÍA

• La batería está próxima a agotarse cuando los LED del modelo comienzan a parpadear. Aterrice inmediatamente para no estrellarse.

4 TRIMADO DEL CONTROL

Para que las características de vuelo del modelo sean perfectas es imprescindible que el trimado esté ajustado correctamente. El trimado es una operación fácil, aunque requiere un poco de paciencia y tacto. Siga las instrucciones siguientes exactamente. Empuje la palanca de gas con cuidado hacia arriba y sitúe el modelo a aprox. 0,5-1 metro de altura.

4A Si el modelo se mueve por sí mismo hacia la izquierda o la derecha de forma rápida o lenta...
Pulse el botón de trimado repetidamente en sentido contrario.

5 CAMBIO DE LAS HÉLICES

Proceda de la siguiente forma si las palas de rotor del modelo sufren daños y es necesario sustituirlas.

• Preste atención antes del montaje a que no se intercambien las hélices. El modelo tiene 4 hélices distintas que se diferencian por su color y las marcas de la cara interior:

- Delantera derecha: marca A
- Delantera izquierda: marca B
- Trasera derecha: marca B
- Trasera izquierda: marca A

- Extraiga la hélice dañada con cuidado del eje.
- Monte la hélice nueva con cuidado en el eje.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema: las hélices no se mueven.

Causa:

- el interruptor ON/OFF se encuentra en la posición "OFF";
- la carga de la batería es insuficiente o la batería está descargada;

Solución:

- coloque el interruptor ON/OFF en la posición "ON";
- cargue la batería;

Problema: el modelo se detiene sin motivo aparente durante el vuelo y pierde altura.

Causa:

- la carga de la batería es insuficiente;

Solución:

- cargue la batería;

Problema: el modelo no se puede controlar con la emisora.

Causa:

- el interruptor ON/OFF se encuentra en la posición "OFF";
- las baterías se han colocado incorrectamente;
- la carga de las baterías es insuficiente.

Solución:

- coloque el interruptor ON/OFF en la posición "ON";
- compruebe si las baterías están colocadas correctamente;
- sustituya las baterías.

Problema: el modelo solo rota alrededor de su eje vertical, vuelca al despegar o no despegar.

Causa:

- posición incorrecta de las hélices.

Solución:

- monte las hélices según se describe.

Encontrará más consejos en Internet en www.revell-control.de.

Italiano

1 PREPARAZIONE DELL'AVVIO

1A Posizionare l'interruttore ON/OFF del radiocomando su "ON". Il LED di alimentazione del radiocomando lampeggia ed emette un segnale acustico.

1B Posizionare l'interruttore ON/OFF del modellino su "ON". Spostare il regolatore di accelerazione (la leva sinistra del radiocomando) una volta verso l'alto e di nuovo verso il basso per sbloccare il radiocomando. Il modellino necessita di un paio di secondi per inizializzare il giroscopio e instaurare il collegamento con il radiocomando. Non appena i LED sul modellino passano a luce fissa, questo è pronto per il funzionamento.

Attenzione! Collocare il modellino necessariamente su una superficie orizzontale - il sistema elettronico di comando allinea la sua posizione di folle sul terreno!

2 FUNZIONE DI DECOLLO E ATTERRAGGIO

2A Decollo: Premere il pulsante in alto (pulsante di decollo), i motori si avviano e il modellino si erge a circa 0,5-1 m di altezza.

2B Atterraggio: Premere il pulsante in basso (pulsante di atterraggio), il modellino scende fino al pavimento, e i motori si spengono automaticamente. Fare in modo che il modellino atterri su una superficie orizzontale.

3 COMANDI DI

Avvertenza: Per una guida sicura del modellino occorrono normalmente delle correzioni minime sui regolatori! Le indicazioni di direzione sono valide, guardando il modellino dalla parte posteriore. Se il modellino vola al di sopra dei piloti, deve essere comandato nella direzione opposta.

3A Per raggiungere l'altezza di volo, spostare in avanti la barra di comando sinistra.
Per volare basso, spostare la barra di comando sinistra all'indietro.

3B Per volare in avanti spostare in avanti con attenzione la barra di comando destra.
Per volare all'indietro, tirare indietro la barra di comando destra con attenzione.

3C Per volare a sinistra spostare a sinistra con attenzione la barra di comando destra.
Per volare a destra spostare a destra con attenzione la barra di comando destra.

3D Per virare il modellino a sinistra, spostare a sinistra la barra di comando sinistra.
Per virare il modellino a destra, spostare a destra la barra di comando destra.

3E Volo Looping: Abbassare BREVEMENTE in posizione verticale la barra di comando destra.

Assicurarsi che ci sia spazio sufficiente in ogni direzione (almeno 10 metri). Prestare attenzione inoltre al livello di sicurezza. Volare ad almeno 5 metri di altezza, poiché il modellino durante il capovolgimento perde quota, e deve quindi essere recuperato e controllato! Attenzione: Il loop migliora se le batterie sono ancora ben cariche! Salire ad altezza di sicurezza. Abbassare con cura la barra di comando destra. Il radiocomando emette un segnale acustico. Quindi spostare la barra di comando destra in avanti. Il modellino esegue un capovolgimento (flip) in avanti. I capovolgimenti in un'altra direzione vengono eseguiti in base al movimento del regolatore. Quindi essere preparati a recuperare il modellino, poiché l'altezza di volo, la direzione e la velocità dopo il capovolgimento dipendono fortemente dal volo precedente e dai movimenti del vento.

3F Velocità: Abbassare BREVEMENTE la barra di comando sinistra

Premendo brevemente la leva sinistra è possibile regolare la sensibilità del dispositivo di comando in tre livelli (lento, medio, veloce).

STATO DELLA BATTERIA:

• Quando i LED sul modellino lampeggiano, la batteria è scarica. Per non precipitare, iniziare a ricaricarla!

4 COMPENSAZIONE DEI COMANDI

Una corretta compensazione è il requisito di base per un corretto utilizzo del modellino. La regolazione è semplice ma richiede pazienza e sensibilità. Seguire le indicazioni seguenti: Spostare il regolatore di accelerazione con attenzione verso l'alto e sollevare il modellino di ca. 0,5-1 m.

4A Se il modellino gira autonomamente verso sinistra o destra lentamente o velocemente, ...

Premere gradualmente i tasti di compensazione nella direzione opposta.

5 SOSTITUZIONE DELLE ELICHE

Se le pale del rotore del modellino sono danneggiate e devono essere sostituite, procedere nel seguente modo:

• Prima del montaggio fare attenzione che le eliche non vengano invertite. Il modellino ha 4 eliche diverse, che si differenziano per colore e marcature sul lato inferiore:

- anteriore destra: marcatura A
- anteriore sinistra: marcatura B
- Estrarre con cura l'elica difettosa dall'albero.
- Inserire con cura la nuova elica sull'albero.
- posteriore destra: marcatura B
- posteriore sinistra: marcatura A

ELIMINAZIONE DEI GUASTI

Problema: **Le eliche non si muovono.**

Causa:

- Il tasto ON/OFF è su „OFF“.
- Batteria scarica e/o esaurita.

Soluzione:

- Portare l'interruttore ON/OFF su "ON".
- Ricaricare la batteria.

Problema: **Il modellino si ferma senza motivo durante il volo e cade.**

Causa:

- La batteria è scarica.

Soluzione:

- Ricaricare la batteria.

Problema: **Non si riesce a controllare il modellino con il radiocomando.**

Causa:

- Il tasto ON/OFF è su „OFF“.
- Le batterie sono posizionate in modo scorretto.
- Le batterie non hanno energia sufficiente.

Soluzione:

- Portare l'interruttore ON/OFF su "ON".
- Verificare la corretta posizione delle batterie.
- Inserire batterie nuove.

Problema: **Il modellino ruota solo attorno al proprio asse verticale, si capovolge durante il decollo o non si solleva.**

Causa:

- Errata disposizione delle eliche.

Soluzione:

- Montare le eliche come descritto nelle istruzioni.

Per ulteriori suggerimenti visitare il sito internet **www.revell-control.de**.