



Elektroschrottgesetz:
Nach Gebrauchsende bitte alle Batterien entnehmen und separat entsorgen. Alte elektrisch betriebene Geräte bei den Sammelstellen der Gemeinden für Elektro-schrott abgeben. Die übrigen Teile gehören in den Hausmüll. Danke für die Mithilfe!

Electrical and electronic waste ordinance: After the end of use, remove all batteries and separately dispose of all electrically operated devices at the communal collection centres for electrical and electronic waste. Dispose of the remaining parts with household waste. Thank you for your cooperation!

Réglementation sur les déchets d'équipement électrique et électronique : A la fin de leur utilisation, retirer toutes les piles et les éliminer séparément. Remettre les vieux appareils électriques aux centres de collecte des déchets d'équipement électrique et électronique de votre commune. Le reste peut être jeté dans les ordures ménagères. Merci pour votre collaboration !

Wetgeving voor inzameling van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur: Verwijder alle verbruikte batterijen afzonderlijk. Lever oude elektrische apparaten in bij uw gemeentelijke inzamelpunt voor afgedankte elektrische en elektronische apparatuur. De overige onderdelen horen bij het huisvuil. Dank voor uw medewerking!

Legislación sobre residuos eléctricos: cuando el producto alcance el final de su vida útil saque todas las baterías y deséchelas en el contenedor de recogida selectiva apropiado. Deseche los aparatos eléctricos fuera de uso en el punto limpio destinado para ello en su municipio. Deseche las demás piezas en la basura normal. ¡Gracias por su colaboración!

Legge sui rifiuti elettronici: Una volta concluso l'utilizzo, rimuovere le batterie e smaltire separatamente i vecchi apparecchi elettrici presso i punti di raccolta comunali per i rifiuti elettrici ed elettronici. Le altre parti si smaltiscono come rifiuti domestici. Grazie per la collaborazione!



Achtung: Gefährdung durch Hitzeentwicklung und sich drehende Teile im Betrieb! Die Aufsicht von Erwachsenen ist nötig!

Attention: Risk from heat development and rotating parts during operation! Adult supervision is required!

Attention : Lors de l'utilisation, danger dû à un fort développement de chaleur et à des éléments rotatifs ! La surveillance par des adultes est nécessaire !

Let op: Gevaar door hitteontwikkeling en draaiende onderdelen wanneer de auto in gebruik is! De auto mag alleen onder toezicht van volwassenen worden gebruikt!

Atención: peligro por generación de calor y piezas en movimiento durante el funcionamiento. Es necesaria la supervisión por parte de un adulto.

Atención: peligro por generación de calor y piezas en movimiento durante el funcionamiento. Es necesaria la supervisión por parte de un adulto.



Hiermit erklärt die Revell GmbH, dass sich dieses Produkt in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EC befindet. Die Konformitätserklärung ist unter www.revell-control.de zu finden.

Revell GmbH hereby declares that this product conforms with the basic requirements and the additional applicable provisions of Directive 1999/5/EC. The Declaration of Conformity can be found at www.revell-control.de.

Revell GmbH déclare par la présente que ce produit est conforme aux exigences et autres dispositions de la directive 1999/5/CE. La déclaration de conformité est consultable sur le site www.revell-control.de.

Hiermee verklaart Revell GmbH, dat dit product in overeenstemming is met de fundamentele eisen en de overige toepasselijke bepalingen van de richtlijn 1999/5/EC. U kunt de conformiteitsverklaring vinden op www.revell-control.de.

Revell GmbH declara que este producto cumple los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE. La declaración de conformidad puede consultarse en www.revell-control.de.

Con la presente Revell GmbH, dichiara che questo prodotto rispetta i requisiti di base e le ulteriori clause applicabili della direttiva 1999/5/CE. La dichiarazione di conformità è disponibile all'indirizzo www.revell-control.de.

24224

Revell Control



www.revell-control.de

© 2014 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.

**BATTLE GAME
POWER TRACKS**



USER MANUAL



Inhalt

Table of contents

Contenu

Inhoud

Indice

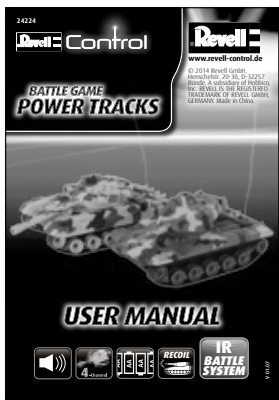
Contenuto



2 x Panzer
 2 x Tank
 2 x Char de combat
 2 x Tank
 2 x Carro de combate
 2 x Carro armato

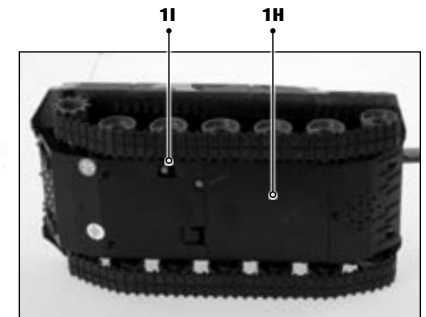
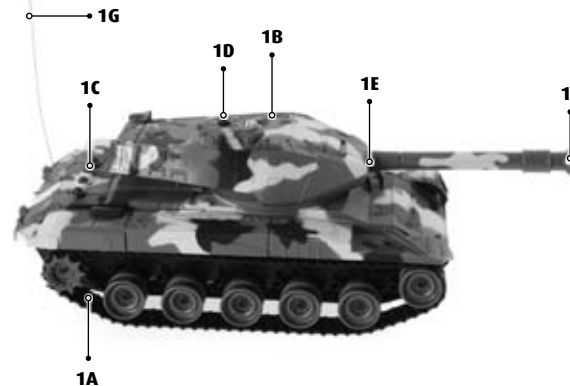
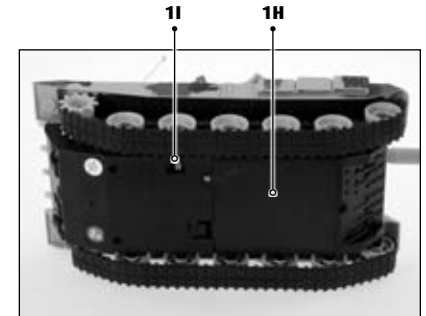
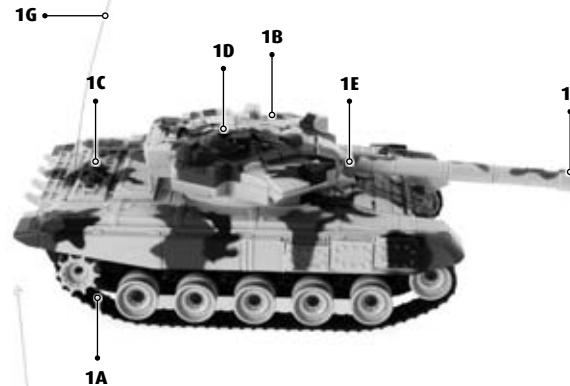


2 x Fernsteuerung
 2 x Remote control
 2 x Télécommande
 2 x Afstandsbediening
 2 x Emisora
 2 x Telecomando



Bedienungsanleitung
 Operating manual
 Mode d'emploi
 Handleiding
 Manual de instrucciones
 Istruzioni per l'uso

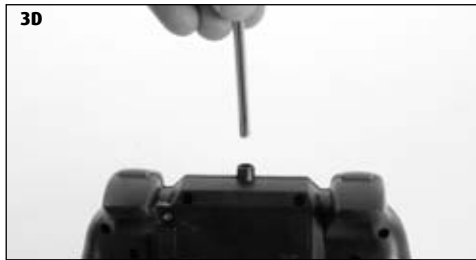
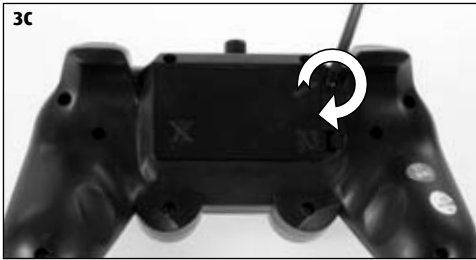
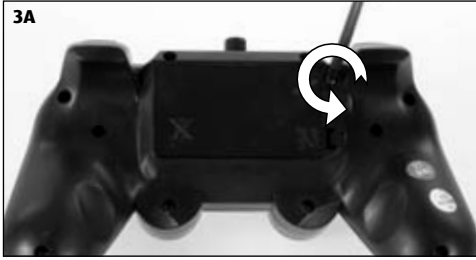
1



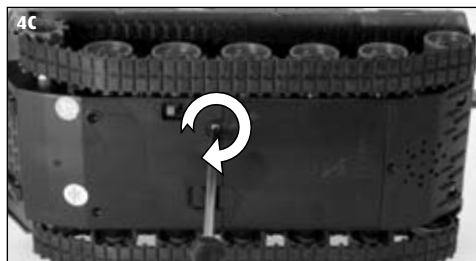
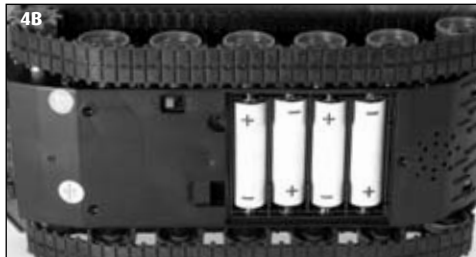
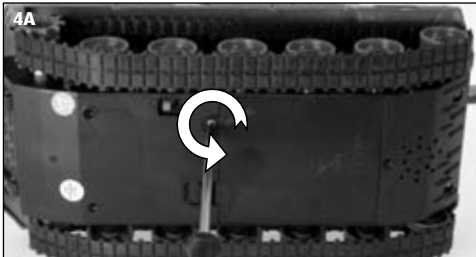
2



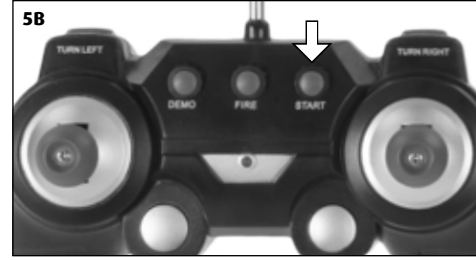
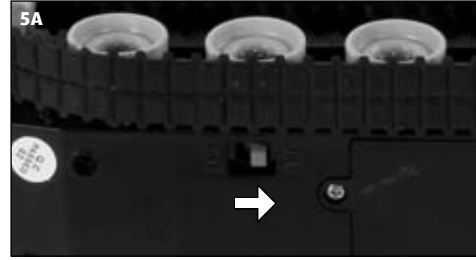
3



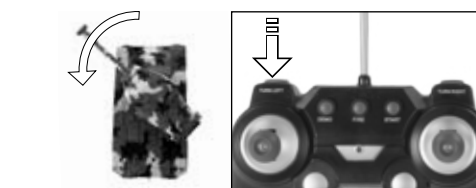
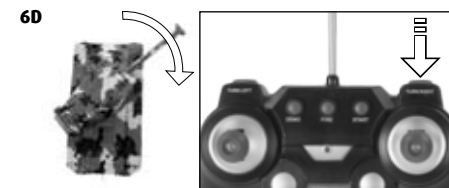
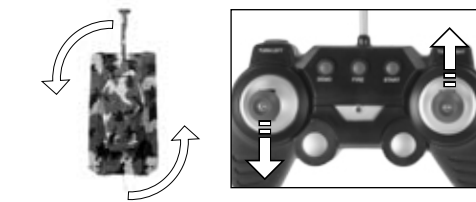
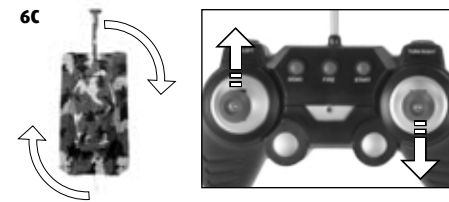
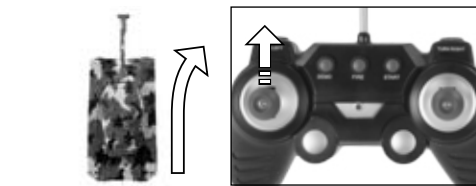
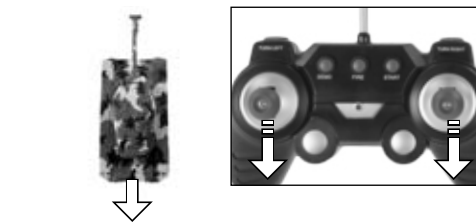
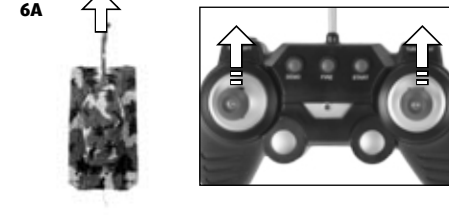
4



5



6



BATTLE GAME POWER TRACK

WICHTIGE MERKMALE

RC-Panzer-Set

- Mit IR-Battle-System
- Griffiger Kettenantrieb
- Mit drehbarem Turm, Rückstoss und Soundmodul

- Um Risiken zu vermeiden, das Fahrzeug immer in einer Position steuern, aus der heraus gegebenfalls schnell ausgewichen werden kann.

Sicherheitshinweise zur Fernsteuerung:

- Aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus der Fernsteuerung herausgenommen werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Es dürfen nur die empfohlenen Batterien oder die eines gleichwertigen Typs verwendet werden.
- Wir empfehlen für die Fernsteuerung neue Alkali-Mangan-Batterien. Einwegbatterien für diese Fernsteuerung und andere im Haushalt betriebene elektrische Geräte können durch aufladbare Batterien (Akkumulatoren) umweltfreundlich ersetzt werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität (+ und -) eingelegt werden.
- Leere Batterien müssen aus der Fernsteuerung herausgenommen werden.

Sicherheitshinweise:

- Dieses Fahrzeug ist ab 8 Jahren geeignet. Die Aufsicht der Eltern ist beim Fahren erforderlich.
- Dieses Fahrzeug ist für den Gebrauch in Innenräumen geeignet.
- Hände, Gesicht und lose Kleidung bei Betrieb vom Fahrzeug fernhalten.
- Fernsteuerung und Fahrzeug ausschalten, wenn sie nicht im Einsatz sind.
- Batterien aus der Fernsteuerung nehmen, wenn sie nicht im Einsatz ist.
- Das Fahrzeug stets im Auge behalten, um die Kontrolle über das Fahrzeug nicht zu verlieren. Ein unachtsamer und sorgloser Einsatz kann erhebliche Schäden verursachen.
- Diese Bedienungsanleitung bitte aufbewahren.
- Der Benutzer darf dieses Fahrzeug nur gemäß den Gebrauchshinweisen in dieser Bedienungsanleitung betreiben.
- Das Fahrzeug nicht in der Nähe von Personen, Tieren, Gewässern und Stromleitungen fahren.
- Dieses Fahrzeug ist nicht geeignet für Menschen mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen. Personen ohne Kenntnisse von Modellfahrzeugen empfehlen wir die Inbetriebnahme unter Anleitung eines erfahrenen Fahrers.
- Generell ist darauf zu achten, dass das Modell auch unter Berücksichtigung von Funktionsstörungen und Defekten niemanden verletzen kann.
- Dieses Fahrzeug darf nicht im öffentlichen Straßenverkehr verwendet werden!
- Das Produkt darf baulich nur mit zugelassenen Originalteilen repariert oder verändert werden. Andernfalls könnte das Fahrzeug beschädigt werden oder eine Gefahr darstellen.

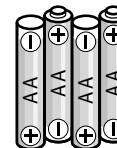
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Batterien bitte aus der Fernsteuerung nehmen, wenn sie längere Zeit nicht gebraucht werden.
- Sobald die Fernsteuerung nicht mehr zuverlässig funktioniert, sollten neue Batterien eingelegt bzw. die Batterien aufgeladen werden.

Wartung und Pflege:

- Das Fahrzeug bitte nur mit einem sauberen, feuchten Tuch abwischen.
- Fahrzeug und Batterien vor direkter Sonneneinstrahlung und/oder direkter Wärmeeinwirkung schützen.
- Das Fahrzeug niemals mit Wasser in Verbindung bringen, da dadurch die Elektronik beschädigt werden kann.
- Nicht auf Staub oder Schmutz fahren, da das Fahrzeug sonst beschädigt werden kann.

Akkuanforderung für die Fahrzeuge:

Stromversorgung: \equiv
 Nennleistung: DC 6V
 Batterien: je 4 x 1,5 V „AA“
 (nicht mitgeliefert)



Batterie-/Akkuanforderung für die Fernsteuerungen:

Stromversorgung: \equiv
 Nennleistung: DC 9 V
 Batterien: je 1 x 9V 6LR61 Block (nicht mitgeliefert)



1 FAHRZEUG

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1A Griffige Gummiketten | 1F Schussblitz-LED |
| 1B Drehbarer Turm | 1G Antenne |
| 1C LED-Anzeige | 1H Batteriefachdeckel |
| 1D IR-Sensor | 1I ON/OFF-Schalter |
| 1E IR-Sender | |

2 FERNSTEUERUNG

- | | |
|---------------------------|----------------------------------|
| 2A Power-LED | 2F Start-Taste |
| 2B Demo-Taste | 2G Turm-nach-links-Taste |
| 2C Linker Knüppel | 2H Turm-nach-rechts-Taste |
| 2D Rechter Knüppel | |
| 2E Feuer-Taste | |

3 BATTERIEN EINSETZEN - FERNSTEUERUNG

- | | |
|--|--|
| 3A Abdeckung abschrauben. | 3C Die Batteriefach-Abdeckung schließen und verschrauben. |
| 3B 1 x 9V 6LR61-Batterie einlegen und auf die Polaritätsangaben, wie im Batteriefach angegeben, achten. | 3D Schrauben Sie die Antenne in die Fernsteuerung. |

4 BATTERIEN EINSETZEN - FAHRZEUG

- | |
|---|
| 4A Abdeckung abschrauben. |
| 4B 4 x 1,5 V AA-Batterien einlegen und auf die Polaritätsangaben, wie im Batteriefach angegeben, achten. |
| 4C Die Batteriefach-Abdeckung schließen und verschrauben. |

5 STARTVORBEREITUNG

Zuerst den ON/OFF-Schalter am Fahrzeug auf „ON“ stellen (**5A**). Der Panzer ist nun auf Standby. Drücken Sie jetzt die Start-Taste an der Fernsteuerung, und der Panzer startet (**5B**). Sobald alle LEDs am Heck Leuchten, können Sie ihn steuern.

Zum Ausschalten drücken Sie nochmal auf die Start-Taste, der Panzer geht zurück auf Standby. Schalten Sie ihn danach über den ON/OFF-Schalter aus, um seine Batterien zu schonen, da der Panzer auch im Standby-Modus geringe Mengen Strom verbraucht.

Hinweis: Die Fernsteuerung schaltet sich automatisch ein, sobald Sie damit steuern - sie muss nicht extra ein- oder ausgeschaltet werden.

6 FAHRZEUGSTEUERUNG

Der linke Knüppel steuert die linke Kette, der rechte Knüppel die rechte.

6A Vorwärts / rückwärts fahren:

Um vorwärts zu fahren, beide Knüppel vorsichtig nach vorne drücken.

Um rückwärts zu fahren, beide Knüppel vorsichtig nach hinten drücken.

6B Kurven fahren:

Um eine Linkskurve zu fahren, drücken Sie den rechten Knüppel vorsichtig nach vorne, und lassen Sie den linken Knüppel los. Bei Rechtskurven wird genau andersherum gesteuert.

6C Auf der Stelle drehen:

Drücken Sie einen Knüppel vorsichtig nach vorne, und den anderen vorsichtig nach hinten. Das funktioniert in beide Richtungen.

6D Turm drehen:

Mit der Turm-nach-links-Taste und der Turm-nach-rechts-Taste kann der Turm um ca. 350° gedreht werden.

7 IR-BATTLE-SYSTEME

Die Panzer können Infrarot-Signale (IR) aussenden, die von den Sensoren am gegnerischen Fahrzeug als Treffer erkannt werden. Am Heck des Panzers sind 4 LEDs, die Treffer anzeigen - bei jedem Treffer erlischt eine der LEDs. Wenn alle LEDs aus sind, ist der Panzer zerstört. Nachdem der Panzer zerstört wurde, dauert es eine paar Sekunden, bis er wieder gestartet werden kann - während dieser Zeit blinken alle LEDs. Nachdem alle LEDs dauerhaft erloschen sind, drücken Sie die Start-Taste, um den Panzer wieder zu starten.

Schiessen

Kanone: drücken Sie auf die Feuertaste, um die Kanone abzufeuern.

MG: Drücken Sie die beiden Tasten zum Drehen des Turms und die Feuertaste gleichzeitig, um das MG abzufeuern.

Hinweis: das MG braucht länger als die Kanone, um einen ganzen Treffer beim Gegner zu erzielen.

Hinweis: Das Battle-System arbeitet mit Infrarot-Signalen. Die Funktion des Systems kann durch Störungen (z.B. helle Scheinwerfer, der Infrarot-Anteil des Sonnenlichts usw.) stark eingeschränkt sein.

ALLGEMEINE FAHR-TIPPS

- Die Regler immer langsam und mit Gefühl bewegen.
- Das Fahrzeug immer im Auge behalten und nicht auf die Fernsteuerung sehen!
- Auf zu langflorigem Teppich können sich Fasern im Laufwerk verfangen - vermeiden Sie solche Untergründe.
- Wenn Sie ein Hindernis nicht direkt überwinden können, versuchen Sie, es schräg anzufahren.
- Drehen Sie bei Marschfahrten den Turm mit der Kanone ganz nach hinten - so kann das Rohr nicht anecken.

DIE GEEIGNETE FAHRUMGEBUNG:

Der Ort, an dem das Fahrzeug gefahren wird, sollte folgende Kriterien erfüllen:

1. Es sollte sich um einen trockenen, sauberen Ort handeln, damit kein Schmutz, Staub oder Wasser in das Fahrzeug eindringen und es beschädigen kann.
2. Es sollte nicht in der Nähe von Treppen oder auf Tischen usw. gefahren werden, damit das Fahrzeug nicht durch Herunterfallen beschädigt werden kann.
3. Falls das Battle-System genutzt werden soll, sollte keine störende Infrarot-Strahlung vorhanden sein (z.B. helle Scheinwerfer, Sonnenlicht usw.).

FEHLERBEHEBUNG

Problem: Die Ketten bewegen sich nicht.

Ursache: • Die Batterien sind zu schwach bzw. leer.

Abhilfe: • Die Batterien wechseln (siehe Kapitel "Batterien einsetzen - Fahrzeug").

Problem: Funk-Fernsteuerung funktioniert nicht.

Ursache: • Die Batterie hat nicht mehr genug Energie.

Abhilfe: • Überprüfen Sie, ob die Batterie korrekt eingelegt ist.

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

Ursache: • Das Fahrzeug ist auf Standby.

Abhilfe: • Die Start-Taste auf der Fernsteuerung drücken.

Weitere Tipps und Tricks finden Sie im Internet unter www.revell-control.de.

SERVICEHINWEISE

Unter www.revell-control.de finden Sie unsere Telefon-Hotline, Bestellmöglichkeiten und Austausch-Tipps für Ersatzteile sowie weitere nützliche Informationen zu allen Modellen von Revell Control.



BATTLE GAME POWER TRACK

Safety instructions:

- This vehicle is suitable for children who are at least eight years of age. Parental supervision is required when driving the vehicle.
- This vehicle is suitable for use indoors.
- Keep your hands, face and loose clothing away from the vehicle during operation.
- Switch off the remote control and vehicle when not in use.
- Remove the batteries from the remote control and the vehicle not in use.
- Always maintain visual contact with the vehicle in order to avoid losing control of it. Inattentive and careless use can lead to considerable damage.
- The user may only operate this vehicle in accordance with the instructions for use in this operating manual.
- This vehicle is not suitable for people with physical or mental limitations.
- In general, it must be ensured that the vehicle cannot injure anyone in consideration of potential malfunctions and defects.
- The range of the remote control is about 10 metres. Never move the vehicle outside this radius, beyond which the vehicle cannot be controlled.
- This vehicle may not be used on public roads!
- The product may only be repaired or modified with approved original parts. Otherwise, the vehicle can be damaged or pose a danger.

IMPORTANT FEATURES

RC TankSet

- With IR battle system
- Grippy track drive
- With rotating turret, recoil and sound module

- In order to prevent risks, always operate the vehicle from a position which provides an easy line of retreat, if necessary.

Remote control safety instructions:

- Rechargeable batteries must be removed from the remote control prior to recharging.
- Non-rechargeable batteries may not be charged.
- Rechargeable batteries may only be charged under the supervision of an adult.
- Combinations of batteries of different types or new and used batteries may not be used.
- Only the recommended batteries or those of an equivalent type may be used.
- We recommend alkali manganese batteries for the remote control. Single-use batteries for this remote control and other electrical devices operated in the home can be replaced with environmentally-friendly rechargeable batteries.
- Batteries must be inserted with the correct polarity (+ and -).
- Depleted batteries must be removed from the remote control.

- The connection terminals may not be short-circuited. Please remove the batteries from the remote control if it will not be used for an extended period of time.
- As soon as the remote control no longer functions reliably, new batteries should be inserted and/or the batteries should be charged.

Maintenance and care:

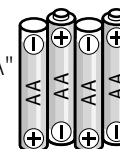
- Please only use a clean, damp cloth to wipe off the vehicle.
- Protect the vehicle and batteries from direct sunlight and/or direct heat.
- Never allow the remote control and charging unit to come into contact with water, because the electronics will be damaged as a result.
- Do not drive on dust or dirt, otherwise the vehicle could be damaged.

Required batteries for the vehicle:

Power supply: ===

Rated output: DC 6V

Batteries: each 4 x 1,5 V "AA"
(not included)



Battery requirements for the controller:

Power supply: ===

Rated output: DC 9 V

Batteries: each 1 x 9V 6LR61
Block (not included)



1 VEHICLE

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1A Grippy rubber chains | 1F Firing flash LED |
| 1B Rotating turret | 1G Antenna |
| 1C LED indicator | 1H Battery compartment cover |
| 1D IR sensor | 1I ON/OFF switch |
| 1E IR transmitter | |

2 REMOTE CONTROL

- | | |
|------------------------|--|
| 2A Power LED | 2G Rotate turret anticlockwise button |
| 2B Demo button | |
| 2C Left stick | 2H Rotate turret clockwise button |
| 2D Right stick | |
| 2E Fire button | |
| 2F Start button | |

3 INSERTING BATTERIES – REMOTE CONTROL

- | | |
|--|--|
| 3A Unscrew the cover. | 3C Close the battery cover and secure with the screw. |
| 3B Insert 1 x 6LR61 battery and pay attention to the polarity, as shown in the battery compartment. | 3D Screw the antenna into the remote control |

4 INSERTING BATTERIES – VEHICLE

- 4A** Unscrew the cover.
- 4B** Insert 4 x 1.5 V AA batteries and pay attention to the polarity specification, as shown in the battery compartment.
- 4C** Close the battery compartment cover and tighten the screw.

5 START PREPARATION

First switch the ON/OFF on the vehicle to the "ON" position **(5A)**. The tank is now in standby mode. Now press the Start button on the remote control and the tank starts up **(5B)**. Once all LEDs on the rear illuminate, you can control the vehicle.

To switch off the tank, press the Start button again and the tanks switches back to standby. Then switch it off completely with the ON/OFF switch in order to preserve battery life, because the tank also consumes small amounts of current in standby mode.

Note: The remote control switches on automatically as soon as you operate it - there is no need to switch the remote control on and off.

6 STEERING TRIM ADJUSTMENT

The left stick controls the left chain; the right stick controls the right chain.

6A Driving forwards / backwards:

To drive forwards, carefully push both sticks forward.

To drive backwards, carefully push both sticks back.

6B Turning:

To turn left, carefully push the right stick forward and release the left stick.

Operate the controls the other way around to turn right.

6C Turning on the spot:

Carefully push one stick forward and the other back. This works in both directions.

6D Rotating the turret:

The turret can be rotated approx. 350° with the turret anticlockwise button and the turret clockwise button.

7 IR BATTLE SYSTEMS

The tank can issue infrared signals (IR) which are recognised as a hit by sensors on enemy vehicles. There are 4 LEDs on the tank which show hits - one of the LEDs goes out with each hit. When all LEDs have gone out, the tank is destroyed. After the tank has been destroyed, it takes a few seconds before it can be restarted - all LEDs blink during this time. After all LEDs have gone out, press the Start button to restart the tank.

Firing

Cannon: press the fire button in order to fire the cannon.

MG: Press the two buttons for turret rotation and the fire button simultaneously to fire the MG. Note: the MG takes longer than the cannon for a full hit on the enemy.

Note: The battle system operates with infrared signals. The function of the system can be severely impaired due to interference (e.g. bright headlamps, the infrared component of sunlight, etc.).

GENERAL DRIVING TIPS

- Always move the controls slowly and with a gentle touch.
- Always maintain visual contact with the vehicle and do not look at the remote control!
- When operated on deep-pile carpet, fibres can become entangled in the drive mechanism - avoid such surfaces.
- If you are unable to drive over an obstacle, attempt to approach it obliquely.
- Rotate the cannon all the way back during cruising speed to avoid striking the barrel.

THE SUITABLE DRIVING ENVIRONMENT:

The location in which the vehicle is driven should fulfil the following criteria:

1. It should be used in a dry, clean location so that no dirt, dust or water can enter and damage the vehicle.
2. It should not be driven near stairs or on tables, etc., so that the vehicle cannot fall and be damaged.
3. When using the battle system, there should be no disruptive infrared radiation (e.g. bright headlamps, sunlight, etc.).

TROUBLESHOOTING

Problem: The chains do not move.

Cause: • The batteries are too weak and/or depleted.

Remedy: • Replace the batteries (see chapter "Inserting batteries - vehicle").

Problem: Remote control does not work.

Cause: • The batteries do not have enough power.

Remedy: • Check whether the battery is inserted correctly.

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

Cause: • The vehicle is in standby.

Remedy: • Press the start button on the remote control.

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

SERVICE GUIDELINES

At www.revell-control.de, you can find our possibilities to order, replacement tips for spare parts, and further useful information on all Revell Control models.



BATTLE GAME POWER TRACK

Indications de sécurité :

- Ce véhicule convient aux enfants de 8 ans et plus. Il doit être utilisé sous la surveillance des parents.
- Ce véhicule est conçu pour être utilisé à l'intérieur.
- Maintenir les mains, le visage et les vêtements amples éloignés du véhicule.
- Éteindre la télécommande et le véhicule quand vous ne les utilisez pas.
- Retirer les batteries de la télécommande et du véhicule lorsqu'ils ne sont pas utilisés.
- Toujours garder les yeux fixés sur le véhicule pour ne pas en perdre le contrôle. Le manque d'attention et la négligence peuvent être la cause de dommages importants.
- Veuillez conserver le mode d'emploi.
- L'utilisateur de ce véhicules doit se conformer aux instructions d'utilisation de ce mode d'emploi.
- Ce véhicule ne doit pas être utilisé par des personnes souffrant d'un handicap physique ou mental. Nous conseillons aux personnes n'ayant aucune expérience avec les maquettes du véhicules de procéder à la mise en marche avec l'aide d'un conducteur expérimenté.
- De manière générale, même en cas de dysfonctionnements et de pannes, il faut faire attention à ce que la maquette ne blesse personne.
- Ce véhicule ne doit pas être utilisé sur les voies de circulation automobile publiques !
- Toute réparation ou transformation du produit ne doit être effectuée qu'avec des pièces d'origine. Dans le cas contraire, le véhicule risquerait d'être abîmé ou de présenter un danger.
- Afin de limiter les risques, toujours utiliser le véhicule dans une position

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Lot de 2 chars de combat RC

- Avec système de combat IR
- Châssis à chenilles antidérapant
- Avec tourelle pivotante, recul du canon et module sonore

permettant un évitement rapide le cas échéant.

Consignes de sécurité pour la télécommande :


- Les piles rechargeables doivent être retirées de la télécommande avant chargement.
- Ne pas recharger des piles non-rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées en présence d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles de types différents ou des piles neuves avec des piles déjà utilisées.
- Seules les piles conseillées ou des piles de type équivalent peuvent être utilisées.
- Pour la télécommande, nous conseillons des piles alcalines au manganèse neuves. Pour préserver l'environnement, les piles non-rechargeables de cette télécommande ou d'autres appareils électriques de la maison peuvent être remplacées par des piles rechargeables (batteries).
- Respecter la polarité indiquée (+ et -) lors de l'installation des piles.
- Enlever les piles vides de la télécommande.

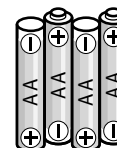
- Ne pas court-circuiter les bornes de raccordement. Retirer les piles de la télécommande en cas de non utilisation prolongée.
- Dès que la télécommande ne fonctionne plus parfaitement, les piles doivent être remplacées par des piles neuves ou rechargées.

Entretien et soin :


- Nettoyer le véhicule avec un chiffon propre et humide.
- Protéger le véhicule et les batteries de rayonnement direct du soleil et/ou de la chaleur.
- Éviter tout contact de la télécommande et du véhicule avec l'eau, car cela pourrait endommager les composants électroniques.
- Ne pas rouler sur de la poussière ou des impuretés pour ne pas endommager le véhicule.

Indications portant sur la batterie du véhicule :

Alimentation : 
Puissance nominale : DC 6V
Batteries par véhicule :
4 x 1,5 V "AA" (non fournies)



Piles/accumulateurs de la télécommande :

Alimentation : 
Puissance nominale : DC 9 V
Batteries par véhicule : 1 x 9V
6LR61 Block (non fournies)



1 VÉHICULE

- | | |
|--|---|
| 1A Chenilles en caoutchouc antidérapantes | 1F Diode d'éclair de tir |
| 1B Tourelle pivotante | 1G Antenne |
| 1C Indicateur à diode | 1H Couvercle du compartiment à piles |
| 1D Capteur IR | 1I Interrupteur ON/OFF |
| 1E Émetteur IR | |

2 TÉLÉCOMMANDE

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 2A Témoin d'alimentation | 2F Touche de démarrage |
| 2B Touche de démonstration | 2G Touche tourelle vers la gauche |
| 2C Levier gauche | 2H Touche tourelle vers la droite |
| 2D Levier droit | |
| 2E Touche de tir | |

3 INSERTION DE LA PILE – RADIOCOMMANDE

- | | |
|---|---|
| 3A Dévisser le couvercle du compartiment à pile. | 3C Fermer et revisser le couvercle du compartiment à pile. |
| 3B Insérer la pile 9V 6LR61 en respectant les indications de polarité situées dans le compartiment à pile. | 3D Visser l'antenne sur la radiocommande. |

4 INSERTION DES PILES – VÉHICULE

- | |
|---|
| 4A Dévisser le couvercle de protection. |
| 4B Placer 4 piles de 1,5 V AA en faisant attention aux indications de polarité indiquées dans le compartiment. |
| 4C Fermer et visser le couvercle de protection du compartiment à piles. |

5 PRÉPARATION AU DÉMARRAGE

Mettre d'abord l'interrupteur ON/OFF du véhicule sur la position « ON » (5A). Le char est à présent en veille. Appuyer maintenant sur la touche de démarrage située sur la radiocommande et le char démarre (5B). Dès que toutes les diodes à l'arrière du char s'allument, vous pouvez contrôler l'engin.

Remarque : La radiocommande s'allume automatiquement dès que vous commencez à piloter - aucune nécessité de l'allumer ou l'éteindre manuellement.

Pour éteindre, appuyer à nouveau sur la touche de démarrage et le char retourne en veille. Ensuite, l'éteindre grâce à l'interrupteur ON/OFF pour ménager les piles car le char consomme aussi de faibles quantités d'électricité en veille.

6 RÉGLAGE DE LA DIRECTION

Le levier gauche commande la chenille de gauche, le levier droit commande la chenille de droite.

6A Marche avant / arrière :

Pour la marche avant, pousser délicatement les deux leviers vers l'avant.
Pour la marche arrière, pousser délicatement les deux leviers vers l'arrière.

6B Prendre des virages :

Pour tourner vers la gauche, pousser délicatement le levier droit vers l'avant et relâcher le levier gauche. Pour tourner à droite, procéder à l'inverse.

6C Tourner sur place :

Pousser délicatement l'un des leviers vers l'avant et l'autre vers l'arrière. Ceci fonctionne dans les deux sens.

6D Rotation de la tourelle :

La tourelle peut pivoter à env. 350° à l'aide des touches tourelle vers la gauche et tourelle vers la droite.

7 SYSTÈMES DE COMBAT IR

Les chars sont capables d'émettre des signaux infrarouges (IR) que les capteurs du véhicule ennemi peuvent reconnaître comme impact. Quatre diodes indiquant les impacts sont situées à l'arrière du char - à chaque impact, l'une des diodes s'éteint. Lorsque toutes les diodes sont éteintes, le char est détruit. Une fois le char détruit, il faut attendre quelques secondes avant qu'il puisse redémarrer - pendant ce temps, toutes les diodes clignotent. Une fois que toutes les diodes restent éteintes, appuyer sur la touche de démarrage pour redémarrer le char.

Tirer

Canon : appuyer sur la touche de tir pour faire tirer le canon.

Mitrailleuse : Appuyer simultanément sur les deux touches de rotation de la tourelle et la touche de tir pour actionner la mitrailleuse. Remarque : Il faut à la mitrailleuse plus longtemps pour toucher l'ennemi.

Remarque : Le système de combat fonctionne au moyen de signaux infrarouges. Le fonctionnement du système peut être fortement réduit par des perturbations (par ex. phares très lumineux, rayonnement infrarouge du soleil, etc.).

CONSEILS GÉNÉRAUX DE CONDUITE

- Toujours manipuler les régulateurs lentement et délicatement.
- Toujours garder les yeux fixés sur le véhicule, ne pas regarder la radiocommande !
- Sur des tapis à poils trop longs, les fibres peuvent s'entremêler dans le châssis - éviter de telles surfaces.
- Si vous ne pouvez pas franchir un obstacle de face, l'aborder en diagonale.
- À vitesse de croisière, faire pivoter la tourelle le canon orienté vers l'arrière - le canon ne peut alors heurter aucun obstacle.

ENVIRONNEMENT DE CONDUITE ADAPTÉ :

Le lieu de conduite du véhicule doit répondre aux critères suivants :

1. Ce lieu doit être sec et propre pour éviter toute infiltration d'impuretés, de poussière ou d'eau dans le véhicule et toute détérioration de celui-ci.
2. Ne pas conduire à proximité d'escaliers ou sur des tables, pour ne pas détériorer le véhicule en cas de chute.
3. Si vous souhaitez utiliser le système de combat, veiller à l'absence de rayonnement infrarouge perturbateur (par ex. phares très lumineux, lumière du soleil, etc.).

REMÉDIER AUX DÉFAILLANCES

Problème : Les chenilles ne bougent pas.

Cause : • Les piles sont trop faibles ou plates.

Solution : • Remplacer les piles (voir chapitre « Insertion des piles - Véhicule »).

Problème : La radiocommande ne fonctionne pas.

Cause : • La pile est déchargée.

Solution : • Vérifier que la pile est correctement insérée.

Problème : Le véhicule ne répond pas aux ordres de la radiocommande.

Cause : • Le véhicule est en veille.

Solution : • Appuyer sur la touche de démarrage située sur la radiocommande.

Vous trouverez des conseils supplémentaires sur Internet à www.revell-control.de.

INFORMATIONS DE SERVICE

Sur www.revell-control.de, vous trouverez nos possibilités de commande, nos conseils pour le changement des pièces ainsi que d'autres informations utiles concernant tous les modèles de Revell Control.



BATTLE GAME POWER TRACK

BELANGRIJKE KENMERKEN

RC-tankset

- Met IR Battle System
- Rupsaandrijving voor veel grip
- Met draaibare toren, terugstoot en soundmodule

anders beschadigd raken of een gevaar vormen.

- Bedien het voertuig om risico's te voorkomen, altijd in een positie waarvan u eventueel snel kunt uitwijken.

Veiligheidsaanwijzingen met betrekking tot de zender:

- Oplaadbare batterijen moeten voor het laden uit de zender worden verwijderd.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen.
- Gebruik geen batterijen van verschillende typen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik uitsluitend de aanbevolen batterijen of batterijen van een gelijkwaardig type.
- Wij raden het gebruik van alkalimangaanbatterijen aan voor de zender. Oplaadbare batterijen (accumulatoren) zijn een milieuvriendelijk alternatief voor wegwerpbatterijen voor deze zender en andere huishoudelijke elektrische apparaten.
- Plaats batterijen altijd met de polen (+ en -) in de juiste richting.

Veiligheidsaanwijzingen:

- Dit voertuig is geschikt voor kinderen vanaf 8 jaar. Ouderlijk toezicht is vereist bij het rijden met het voertuig.
- Dit voertuig is geschikt voor gebruik binnenshuis.
- Houd de handen, het gezicht en losse kleding uit de buurt van het voertuig wanneer ermee wordt gevaren.
- Schakel de zender en het voertuig uit wanneer ze niet worden gebruikt.
- Verwijder de batterijen uit de zender en de accu uit het voertuig wanneer deze langere tijd niet worden gebruikt.
- Houd het voertuig steeds in het oog, zodat u er niet de controle over verliest. Als het voertuig onoplettend en zorgeloos wordt gebruikt, kan aanmerkelijke schade het gevolg zijn.
- Bewaar deze handleiding goed.
- Het voertuig mag uitsluitend volgens de aanwijzingen in deze handleiding worden gebruikt.
- Dit voertuig is niet geschikt voor mensen met lichamelijke of geestelijke beperkingen. Wij adviseren personen zonder ervaring met modelvoertuigen om het voertuig onder leiding van een ervaren bestuurder te leren gebruiken.
- In zijn algemeenheid moet ervoor worden gezorgd, dat niemand gewond kan raken door de modelauto, ook als er storingen optreden of de auto defect raakt.
- Dit voertuig mag niet op de openbare weg worden gebruikt!
- Het product mag uitsluitend worden gerepareerd of gewijzigd met toegelaten, originele onderdelen. Het voertuig kan

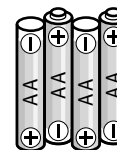
- Verwijder lege batterijen uit de zender.
- De aansluitklemmen mogen niet worden kortgesloten. Verwijder de batterijen uit de zender wanneer deze langere tijd niet wordt gebruikt.
- Als de zender niet goed meer werkt, moeten er nieuwe batterijen worden geplaatst c.q. moeten de batterijen worden opgeladen.

Onderhoud en verzorging:

- Neem het voertuig alleen af met een schone, vochtige doek.
- Voorkom blootstelling van het voertuig en de batterijen aan direct zonlicht en/of inwerking van intense warmte.
- Zorg ervoor dat de zender en het voertuig nooit met water in contact komen; hierdoor kan de elektronica beschadigd raken.
- Laat het voertuig niet over stof of vuil rijden, het kan anders beschadigd raken.

Benodigde accu voor de auto:

Voeding: ==
 Nominiaal vermogen: DC 6V
 Batterijen: steeds 4 x 1,5 V "AA" (niet meegeleverd)



Batterij-/accuvereisten voor de afstandsbediening:

Voeding: ==
 Nominiaal vermogen: DC 9 V
 Batterijen: steeds 1 x 9V 6LR61 Block (niet meegeleverd)



1 AUTO

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| 1A Rubberen rupsbanden | 1F Led v.d. vuurmond |
| 1B Draaibare toren | 1G Antenne |
| 1C Led-indicatorlampjes | 1H Batterijvakkafdekking |
| 1D IR-sensor | 1I ON/OFF-schakelaar |
| 1E IR-zender | |

2 ZENDER

- | | |
|--------------------------|----------------------------------|
| 2A Power-led | 2F Startknop |
| 2B Demo-knop | 2G Knop Toren naar links |
| 2C Linkerknuppel | 2H Knop Toren naar rechts |
| 2D Rechterknuppel | |
| 2E Vuurknop | |

3 BATTERIJEN PLAATSEN – ZENDER

- | | |
|--|--|
| 3A Schroef de afdekking los. | 3C Sluit de afdekking van het batterijvak en schroef haar vast. |
| 3B Plaats 1 6LR61-batterij van 9V. Let op de juiste richting van de polen, zoals aangegeven in het batterijvak. | 3D Schroef de antenne in de zender. |

4 BATTERIJEN PLAATSEN – VOERTUIG

- | |
|---|
| 4A De afdekking losschroeven. |
| 4B Plaats 4 AA-batterijen van 1,5 V. Let op de richting van de polen, zoals aangegeven op het batterijvak. |
| 4C Sluit het batterijvak en schroef het deksel vast. |

5 STARTVOORBEREIDING

Zet eerst de ON/OFF-schakelaar op het voertuig in de stand "ON" (5A). De tank staat nu stand-by. Druk vervolgens op de startknop op de zender. De tank start (5B). Wanneer alle led's aan de achterzijde branden, kan er met de tank gereden

worden. Druk nogmaals op de startknop om de tank weer stand-by te zetten. Schakel hem daarna uit met de ON/OFF-schakelaar om de batterijen te ontzien. De tank gebruikt namelijk in stand-by ook een geringe hoeveelheid stroom.

Opmerking: De zender wordt automatisch ingeschakeld, zodra u een stuurcommando geeft en hoeft niet extra in- en uitgeschakeld te worden.

6 TRIMMEN VAN DE BESTURING

Met de linkerknuppel wordt de linkerrupsband bediend, met de rechterknuppel de rechterrupsband.

6A Voor-/achteruitrijden:

Beweeg beide knuppels voorzichtig naar voren om vooruit te rijden.

Beweeg beide knuppels voorzichtig naar achteren om achteruit te rijden.

6B Bochten maken:

Druk de rechterknuppel voorzichtig naar voren en laat de linkerknuppel los om een bocht naar links te maken. Om bochten naar rechts te maken, stuurt u precies andersom als hierboven uitgelegd.

6C Het voertuig om zijn as laten draaien:

Druk een knuppel voorzichtig naar voren en de andere voorzichtig naar achteren. Dit werkt in beide richtingen op dezelfde manier.

6D De toren draaien:

Met de knoppen Toren naar links en Toren naar rechts kan de toren ca. 350° gedraaid worden.

7 IR-BATTLE-SYSTEMS

De tanks kunnen infraroodsignalen (IR) uitzenden, die door de sensoren van een vijandelijk voertuig als treffers worden herkend. Achterop de tank zijn 4 led's aangebracht, die aangeven hoe vaak de tank geraakt is: bij iedere treffer gaat één led uit. Wanneer alle led's uit zijn gegaan, is de tank vernietigd. Nadat de tank vernietigd is, duurt het enkele seconden voordat hij weer kan worden gestart. Gedurende deze tijd knipperen alle led's. Druk nadat alle led's helemaal zijn uitgegaan op de startknop om de tank weer te starten.

Schieten

Kanon: druk op de vuurknop om het kanon af te vuren.

Machinegeweer: Druk gelijktijdig op de twee toetsen voor het draaien van de toren en op de vuurknop om een salvo met het machinegeweer te geven. Let op: met het machinegeweer duurt het langer voordat een complete treffer is toegebracht.

Opmerking: Het Battle System functioneert met infraroodsignalen. De werking van het systeem kan sterk worden beperkt door storingen (bijv. heldere lampen, het infraroodgedeelte van het zonlicht etc.).

ALGEMENE RIJTIPS

- Beweeg de regelaars altijd langzaam en met gevoel.
- Houd steeds het voertuig in het oog, kijk niet naar de zender!
- Op te hoogpolig tapijt kunnen de tapijtvezels vast blijven zitten in het loopwerk. Rijd bij voorkeur niet op dergelijke ondergronden.
- Als het niet direct lukt om over een hindernis heen te komen, probeer er dan scheef overheen te rijden.
- Draai de toren met het kanon zo ver mogelijk naar achteren als u de tank langere afstanden laat rijden: zo kan de loop nergens tegenaan stoten.

DE GESCHIKTE RIJOMGEVING:

De plaats waar u met het voertuig rijdt, moet voldoen aan de volgende criteria:

1. Het moet een schone en droge omgeving zijn, zodat er geen vuil, stof of water in het voertuig kan binnendringen; hierdoor kan het beschadigd raken.
2. Rijd niet in de buurt van trappen of op tafels etc. om te voorkomen dat het voertuig valt en beschadigd raakt.
3. Als gebruik wordt gemaakt van het Battle System, mag er geen storende infraroodstraling aanwezig zijn (bijv. heldere lampen, zonlicht etc.).

VERHELPEN VAN STORINGEN

Probleem: De rupsbanden bewegen niet.

Oorzaak: • De batterijen zijn te zwak of leeg.

Oplossing: • Vervang de batterijen (zie het gedeelte "Batterijen plaatsen - voertuig").

Probleem: De zender werkt niet.

Oorzaak: • De batterij heeft niet voldoende energie meer.

Oplossing: • Controleer of de batterij juist is geplaatst.

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

Oorzaak: • Het voertuig is stand-by.

Oplossing: • Druk op de startknop op de zender.

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

SERVICE-INSTRUCTIES

Op www.revell-control.de vindt u bestelmogelijkheden en vervangingstips voor reserveonderdelen, alsmede andere nuttige informatie over alle modellen van Revell Control.



BATTLE GAME POWER TRACK

Instrucciones de seguridad

- Este vehículo está recomendado para mayores de 8 años. Durante su uso será necesaria la supervisión por parte de un adulto.
- Este vehículo es adecuado para su uso en interior.
- Durante el funcionamiento se deben mantener alejadas las manos, la cara y prendas de vestir holgadas del vehículo.
- Apague la emisora y el vehículo cuando no los esté usando.
- Saque las baterías de la emisora y el vehículo cuando no los esté usando.
- No pierda en ningún momento de vista el vehículo para no perder el control sobre el mismo. Un uso sin la atención y el cuidado debidos puede ocasionar daños considerables.
- Guarde este manual para referencias futuras.
- Solo se permite usar este vehículo según las instrucciones detalladas en este manual.
- Este vehículo no es adecuado para personas con limitaciones físicas o mentales. Recomendamos que las personas sin experiencia previa con vehículos de radio control deportivos cuenten con la ayuda de un conductor experimentado la primera vez que pongan en marcha el vehículo.
- Por norma se debe prestar atención a que no exista el riesgo de provocar lesiones personales incluso en caso de fallos de funcionamiento o defectos.
- Este vehículo no se debe utilizar en vías públicas.
- El producto solo se puede modificar o reparar con piezas originales autorizadas. En caso contrario el vehículo podría resultar dañado o entrañar algún peligro.
- El vehículo debe utilizar siempre

CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES

Set de carro de combate RC

- Battle System por infrarrojos
- Cadenas de elevada tracción
- Torreta giratoria, unidad de retroceso y módulo de sonido

desde una posición que permita apartarse rápidamente en caso necesario con el fin de evitar riesgos.

Instrucciones de seguridad relativas a la emisora:

- Las baterías recargables deben sacarse de la emisora antes de cargarlas.
- Las baterías no recargables (pilas) no se deben recargar.
- Las baterías recargables solo deben recargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No se deben utilizar baterías de distinto tipo, ni tampoco mezclar baterías nuevas y usadas.
- Solo está permitido utilizar las baterías recomendadas o unas equivalentes.
- Recomendamos usar pilas alcalinas nuevas para la emisora. Las pilas no recargables que se utilizan en esta emisora y otros aparatos eléctricos pueden sustituirse por baterías recargables respetuosas con el medio ambiente.
- Las baterías deben colocarse respetando la polaridad (+ y -).
- Las baterías descargadas deben sacarse de la emisora.
- Bajo ninguna circunstancia se deben cortocircuitar los contactos. Saque las baterías de la emisora cuando no

vaya a utilizarse durante un periodo de tiempo prolongado.

- En cuanto la emisora deje de funcionar de forma fiable se deben cambiar las pilas o recargar las baterías.

Mantenimiento y cuidados:

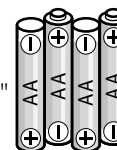
- Utilice solo un paño limpio y húmedo para limpiar el vehículo.
- No exponga el coche ni las baterías directamente a la luz solar ni fuentes de calor.
- La emisora ni el vehículo deben entrar en contacto con agua, ya que en caso contrario podría resultar dañada la electrónica.
- No conducir en polvo ni suciedad, ya que el vehículo podría sufrir daños.

Especificaciones de la batería del coche

Alimentación: ===

Potencia nominal: DC 6V

Baterías : cada 4 x 1,5 V "AA" (no suministradas)



Batterij-/accuvereisten voor de afstandsbediening:

Alimentación: ===

Potencia nominal: DC 9 V

Baterías : cada 1 x 9V 6LR61 Block (no suministradas)



1 COCHE

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1A Cadenas de goma | 1G Antena |
| 1B Torreta giratoria | 1H Tapa del compartimento de baterías |
| 1C Indicador LED | 1I Interruptor ON/OFF |
| 1D Sensor IR | |
| 1E Emisor IR | |
| 1F LED de destello de disparo | |

2 EMISORA

- | | |
|-----------------------------|--|
| 2A LED de encendido | 2G Botón de giro a la izquierda de la torreta |
| 2B Botón Demo | 2H Botón de giro a la derecha de la torreta |
| 2C Palanca izquierda | |
| 2D Palanca derecha | |
| 2E Botón de disparo | |
| 2F Botón de arranque | |

3 COLOCACIÓN DE LAS BATERÍAS - EMISORA

- | | |
|--|--|
| 3A Desenrosque la tapa. | 3C Coloque la tapa del compartimento de baterías y atorníllela. |
| 3B Coloque 1 batería 6LR61 de 9 V prestando atención a las indicaciones de polaridad en el compartimento de baterías. | 3D Enrosque la antena en la emisora. |

4 COLOCACIÓN DE LAS BATERÍAS - VEHÍCULO

- | |
|---|
| 4A Desenrosque la tapa. |
| 4B Coloque 4 baterías AA de 1,5 V según las indicaciones de polaridad del compartimento de baterías. |
| 4C Cierre la tapa de la batería y atorníllela. |

5 SECUENCIA DE ENCENDIDO

Primero coloque el interruptor ON/OFF del vehículo en la posición "ON" (5A). Ahora el carro de combate está en el modo de espera. Pulse ahora el botón de arranque en la emisora para arrancar el carro de combate (5B). El carro de combate está listo para usar una vez se hayan encendido todos los LED de la parte posterior.

Nota: la emisora se enciende automáticamente al usarla, no es necesario encenderla o apagarla por separado.

Para apagarlo pulse de nuevo el botón de arranque; el carro de combate pasa el modo de espera. A continuación apáguelo completamente con el interruptor ON/OFF para evitar gastar las baterías, ya que el carro de combate consume algo de corriente en el modo de espera.

6 TRIMADO DE LA DIRECCIÓN

La palanca izquierda controla la cadena del lado izquierdo, y la derecha, la del lado derecho.

6A Marcha hacia delante/atrás:

Empuje las dos palancas con cuidado hacia delante para conducir hacia delante. Empuje las dos palancas con cuidado hacia atrás para conducir hacia atrás.

6B Curvas:

Empuje la palanca derecha con cuidado hacia delante y suelte la palanca izquierda para girar hacia la izquierda. Para realizar giros a la derecha se debe seguir el procedimiento anterior a la inversa.

6C Giro sobre sí mismo:

Empuje una de las palancas con cuidado hacia delante, y la otra hacia atrás. Esta maniobra se puede realizar en ambas direcciones.

6D Giro de la torreta:

Con los botones de giro a la izquierda y a la derecha de la torreta se puede girar la misma aprox. 350°.

7 BATTLE SYSTEM POR INFRARROJOS

Los carros de combate puede enviar señales de infrarrojos (IR) que los sensores de los vehículos adversarios interpretan como impactos. En la parte posterior del carro de combate se encuentran 4 LED; con cada impacto se apaga un LED. Cuando se apagan todos los LED, quiere decir que el carro de combate está destruido. A continuación deben pasar unos segundos antes de que se pueda volver a arrancar el carro de combate; durante este período parpadean todos los LED. Pulse el botón de arrancar una vez se haya apagado todos los LED para volver a arrancar el carro de combate.

Disparo

Cañón: pulse el botón de disparo para disparar con el cañón.

Ametralladora: pulse a la vez los dos botones de giro de la torreta y el botón de disparo para disparar con la ametralladora. Nota: con la ametralladora se tarda más que con el cañón en lograr un impacto

completo en el adversario.

Nota: El Battle System funciona con señales de infrarrojos. El funcionamiento del sistema puede verse afectado en gran medida por interferencias (p. ej., luz intensa, rayos infrarrojos solares, etc.)

CONSEJOS GENERALES DE CONDUCCIÓN

- Accione los mandos siempre con cuidado y tacto.
- Tenga el vehículo siempre a la vista y no mire la emisora.
- En alfombras de pelo largo pueden quedar atrapadas pelusas en el tren de rodaje. Evite circular sobre superficies de este tipo.
- Si no se puede superar un obstáculo directamente, se debe intentar superarlo en ángulo.
- Gire la torreta con el cañón completamente hacia atrás al circular a velocidad de cruce, de modo que el tubo del cañón no pueda engancharse con nada.

ENTORNO APROPIADO

El lugar en el que se vaya a conducir el vehículo debe cumplir los siguientes criterios.

1. Se debe tratar de un lugar seco y limpio para que no pueda penetrar suciedad, polvo ni agua en el vehículo y dañarlo.
2. No se debe conducir cerca de escaleras o mesas, para evitar que el vehículo sufra daños debido a caídas.
3. Si se va a utilizar el Battle System, no debe haber presente ninguna radiación infrarroja que interfiera (p. ej., luz intensa, luz solar, etc.).

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema: las cadenas no se mueven.

Causa: • la carga de las baterías es insuficiente o las baterías están descargadas.

Solución: • cambie las baterías (Véase el capítulo "Colocación de las baterías - Vehículo").

Problema: la emisora no funciona.

Causa: • la carga de la batería es insuficiente.

Solución: • compruebe si la batería está colocada correctamente.

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

Causa: • el vehículo está en el modo de espera.

Solución: • pulse el botón de arranque en la emisora.

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

INDICACIONES DE SERVICIO TÉCNICO

Bajo www.revell-control.de encontrará nuestras posibilidades de pedido, intercambio de sugerencias para repuestos así como otras informaciones útiles sobre todos los modelos de Revell Control.



BATTLE GAME POWER TRACK

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Kit carro armato RC

- Con sistema Battle a infrarossi
- Cingolato maneggevole
- Con torre girevole, rinculo e modulo sonoro

- Per evitare rischi utilizzare il veicolo sempre in una posizione da cui possa facilmente essere schivato.

Istruzioni di sicurezza per il radiocomando:

- Le batterie ricaricabili devono essere estratte dal radiocomando per la ricarica.
- Non ricaricare batterie monouso.
- Le batterie ricaricabili possono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non utilizzare insieme tipi di batterie diversi e batterie usate.
- Utilizzare esclusivamente le batterie consigliate o batterie di tipo simile.
- Per il radiocomando si consigliano batterie nuove alcaline/manganese. Le batterie monouso per questo radiocomando e per altri apparecchi elettrici per uso domestico possono essere sostituite con batterie ricaricabili (accumulatori) per un maggior rispetto dell'ambiente.
- Inserire le batterie rispettando a giusta polarità (+ e -).
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal radiocomando.

Istruzioni di sicurezza:

- Questo veicolo è adatto a bambini a partire da 8 anni di età. Durante l'utilizzo è necessaria la presenza dei genitori.
- Questo veicolo è adatto per uso interno.
- Tenere il viso, le mani e gli abiti lontani dal veicolo durante l'uso.
- Spegnerne il radiocomando e il veicolo, quando questo non viene utilizzato.
- Rimuovere le batterie dal radiocomando e dal veicolo quando non vengono utilizzati.
- Mantenere sempre il veicolo entro il proprio raggio visivo per evitare di perderne il controllo. Un utilizzo scorretto e irresponsabile può causare danni anche gravi.
- Rispettare queste istruzioni per l'uso.
- L'utilizzatore deve utilizzare questo veicolo secondo le istruzioni per l'uso contenute in questo manuale.
- Questo veicolo non è adatto a persone con ridotte capacità motorie o mentali. Si consiglia alle persone prive di esperienza con i veicoli da modellismo sportivo di mettere in funzione il veicolo con la supervisione di un conducente esperto.
- In generale, assicurarsi che il modello non possa ferire persone verificando anche la presenza di problemi di funzionamento e difetti.
- Questo veicolo non può essere utilizzato su strade pubbliche!
- Il prodotto deve essere riparato o modificato strutturalmente solo con ricambi originali. In caso contrario il veicolo potrebbe essere danneggiato o diventare pericoloso.

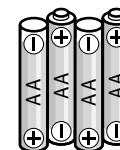
- I morsetti di raccordo non devono essere cortocircuitati. Rimuovere le batterie dal radiocomando se questo rimane a lungo inutilizzato.
- Se improvvisamente il radiocomando smette di funzionare, inserire nuove batterie e/o ricaricarle.

Cura e manutenzione:

- Pulire il veicolo solo con un panno umido pulito!
- Proteggere il veicolo e le batterie dall'esposizione diretta alla luce solare e/o dall'effetto diretto del calore.
- Non esporre il radiocomando e il veicolo all'umidità poiché questo potrebbe comportare danni all'elettronica.
- Non guidare su sporcizia o polvere, dal momento che il veicolo si può danneggiare.

Requisiti delle batterie per il veicolo:

Alimentazione: ===
Potenza nominale: DC 6V
Batterie: ciascuna 4 x 1,5 V "AA" (non fornite)



Requisiti della batteria/accumulatore del radiocomando:

Alimentazione: ===
Potenza nominale: DC 9 V
Batterie: ciascuna 1 x 9V 6LR61 Block (non fornite)



1 VEICOLO

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 1A Cingoli in gomma aderente | 1F LED sparo |
| 1B Torre girevole | 1G Antenna |
| 1C Indicatore LED | 1H Coperchio vano batterie |
| 1D Sensore IR | 1I Interruttore ON/OFF |
| 1E Trasmettitore IR | |

2 RADIOCOMANDO

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 2A LED POWER (alimentazione) | 2E Pulsante fuoco |
| 2B Pulsante demo | 2F Pulsante Start (avvio) |
| 2C Barra di comando sinistra | 2G Pulsante torre a sinistra |
| 2D Barra di comando destra | 2H Pulsante torre a destra |

3 INSERIRE LE BATTERIE DEL RADIOCOMANDO

- | | |
|--|---|
| 3A Svitare il coperchio. | 3C Chiudere il coperchio del vano batterie e avvitare. |
| 3B Inserire 1 x 9V 6LR61 batteria e fare attenzione all'indicazione della polarità, come riportato nel vano batterie. | 3D Avvitare l'antenna nel radiocomando. |

4 INSERIRE LE BATTERIE DEL VEICOLO

- | |
|---|
| 4A Svitare il coperchio. |
| 4B Inserire 4 x 1,5 V Batterie AA rispettando le indicazioni di polarità presenti nel vano batterie. |
| 4C Chiudere il coperchio del vano batterie e avvitare. |

5 PREPARAZIONE ALLA PARTENZA

Portare prima il pulsante ON/OFF sul veicolo in posizione „ON“ (5A). Il carro armato è ora in standby. Adesso premere il pulsante Start (avvio) sul radiocomando e il carro armato si avvia (5B). Non appena tutti i LED sulla parte posteriore si accendono, è possibile comandare il veicolo.

Per spegnerlo premere nuovamente il pulsante Start, il carro armato torna in standby. Quindi accenderlo utilizzando l'interruttore ON/OFF per risparmiare le batterie perché il carro armato anche in modalità standby consuma piccole quantità di elettricità.

Suggerimento: Il radiocomando si inserisce automaticamente, non appena è pronto all'uso non necessita di accensioni e disinserimenti extra.

6 REGOLAZIONE DEL COMANDO

La barra di comando sinistra controlla la catena a sinistra, quella destra la catena destra.

6A Marcia in avanti / indietro:

Per andare avanti, premere con attenzione entrambe le barre di comando in avanti. Per guidare indietro, premere con attenzione entrambe le barre di comando indietro.

6B Marcia in curva:

Per voltare a sinistra, premere con attenzione in avanti la barra di comando destra e lasciare la barra di comando sinistra. In caso di curva a destra, eseguire esattamente i comandi opposti.

6C Rotazione sul posto:

Premere con cautela una barra di comando in avanti e l'altra indietro. Ciò funziona in entrambe le direzioni.

6D Rotazione della torre:

Con il pulsante torre a sinistra e il pulsante torre a destra questa può essere ruotata di ca. 350°.

7 SISTEMA BATTLE A INFRAROSSI

I carri armati possono emettere segnali a infrarossi (IR) che vengono rilevati dai sensori sul veicolo avversario come colpi. Nella parte posteriore del carro armato ci sono 4 LED che mostrano i colpi - con ogni colpo si spegne un LED. Una volta che tutti i LED sono spenti, il carro armato è distrutto. Dopo che il carro armato è stato distrutto, occorrono pochi secondi per poter essere avviato nuovamente - in questo arco di tempo, tutti i LED lampeggiano. Una volta che tutti i LED sono spenti in modo permanente premere il pulsante Start per riavviare il carro armato.

Sparare

Cannone: premere il pulsante del fuoco per sparare con il cannone.

Mitragliatrice: Per azionare la mitragliatrice, premere allo stesso tempo i due pulsanti per ruotare la torre e il pulsante del fuoco. Suggerimento: la mitragliatrice ha bisogno di più tempo del cannone per colpire con successo il nemico.

Suggerimento: Il sistema Battle funziona con segnali a infrarossi. Il funzionamento del sistema può essere fortemente limitato dai disturbi (ad esempio fari chiari, la componente infrarossa della luce solare, ecc.).

CONSIGLI GENERALI DI GUIDA

- Spostare sempre il regolatore lentamente e con attenzione.
- Mantenere sempre il veicolo nel proprio raggio visivo e non guardare il radiocomando!
- Sui tappeti a pelo lungo le fibre si possono incastrare nelle ruote - evitare tali basi.
- Se non si riesce a superare direttamente un ostacolo, tentare di avvicinarsi in modo obliquo.
- Durante la guida girare completamente indietro la torre con il cannone - in modo che il tubo non possa sbattere.

L'AMBIENTE DI GUIDA ADATTO:

Il luogo in cui viene utilizzato il veicolo dovrebbe rispettare i seguenti criteri:

1. Essere un luogo pulito e asciutto per evitare che sporcizia, polvere o acqua penetri nel veicolo e lo danneggi.
2. Non deve essere guidato in vicinanza di scale, tavoli, ecc., in modo che il veicolo non possa essere danneggiato a seguito di caduta.
3. Se si vuole usare il sistema Battle, non ci dovrebbe essere un interferente delle radiazioni a infrarossi (ad esempio, fari, luce diurna, ecc.).

SOLUZIONE DEI PROBLEMI

Problema: Le catene non si muovono.

Causa: • Le batterie sono scariche e/o esaurite.

Soluzione: • Sostituire le batterie (vedere il capitolo "Inserimento delle batterie nel veicolo").

Problema: Il radiocomando non funziona.

Causa: • Le batterie non hanno energia sufficiente.

Soluzione: • Verificare la corretta posizione delle batterie.

Problema: Non si riesce a controllare il veicolo con il radiocomando.

Causa: • Il veicolo è in Standby.

Soluzione: • Premere il pulsante Start sul radiocomando.

Altri consigli e trucchi sono disponibili sul sito Internet www.revell-control.de.

INDICAZIONI PER L'ASSISTENZA TECNICA

Nel sito www.revell-control.de trovate i prodotti acquistabili, i suggerimenti sullo scambio dei ricambi nonché altre utili informazioni su tutti i modelli della Revell Control.



