

KSR8 – “TITAN TANK” KIT



velleman
components

1. Introduction & Features

To all residents of the European Union

Important environmental information about this product



This symbol on the device or the package indicates that disposal of the device after its lifecycle could harm the environment.

Do not dispose of the unit (or batteries) as unsorted municipal waste; it should be taken to a specialised company for recycling.

This device should be returned to your distributor or to a local recycling service.

Respect the local environmental rules.

If in doubt, contact your local waste disposal authorities.

Thank you for buying the **KSR8**! Please read the manual thoroughly before bringing this device into service. If the device was damaged in transit, don't install or use it and contact your dealer.

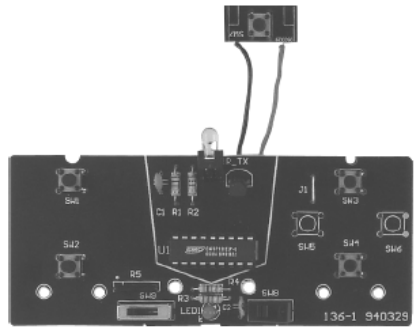
The **KSR8** requires 4 x 1.5V AAA batteries (not incl.); the remote control requires 4 x 1.5V AA batteries (not incl.). Apart from the batteries, you will also need a pair of long-nose pliers, a diagonal cutter and a screwdriver.

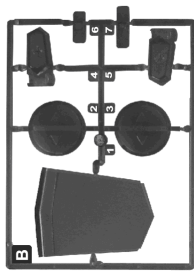
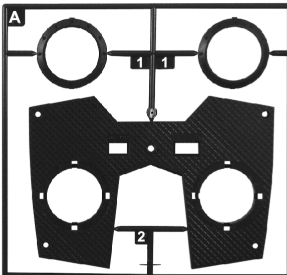
2. Remote Control

a. Introduction

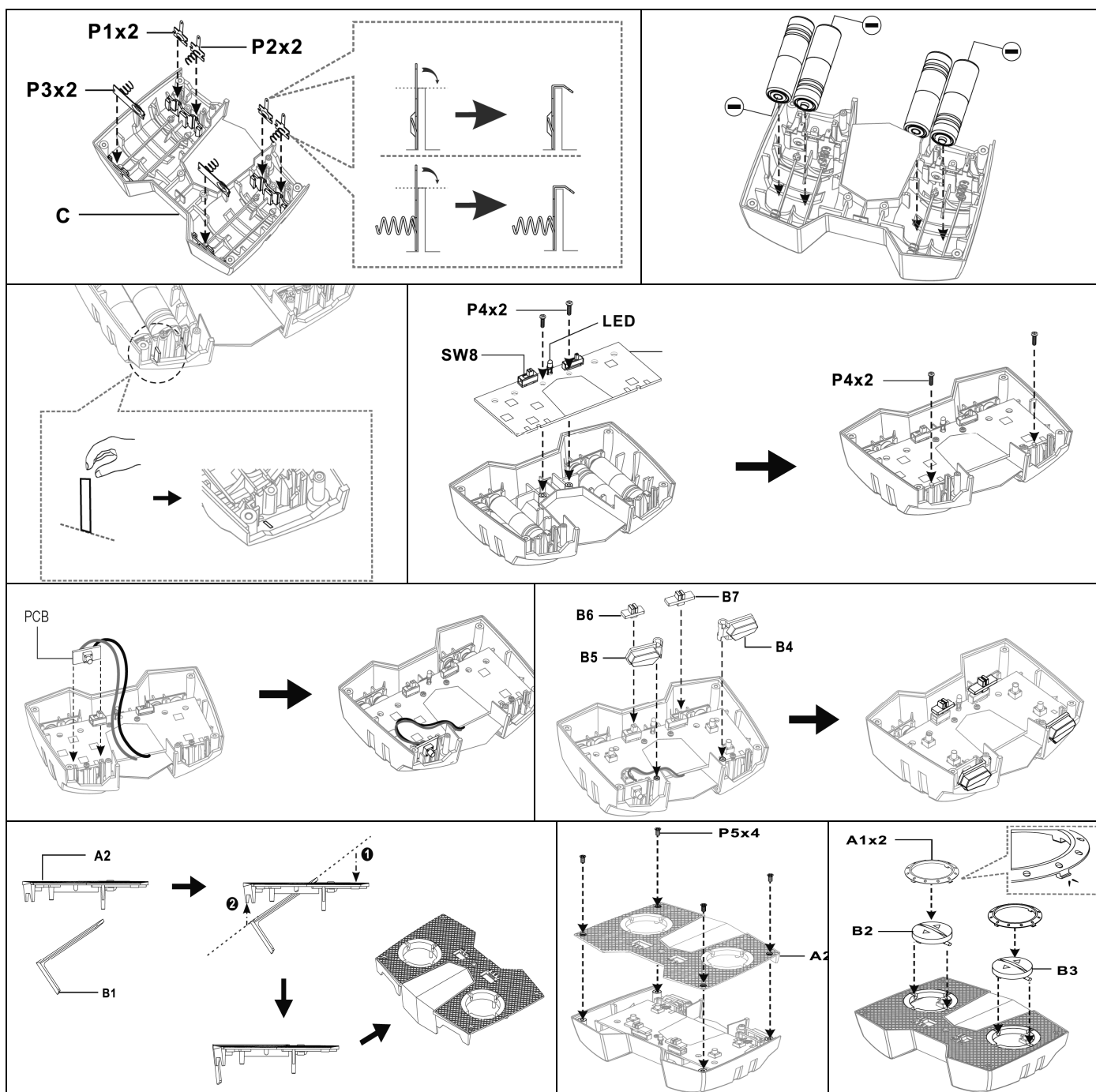
This is a 4-channel IR remote control used to control one **KSR8**. Put up to 4 **KSR8**'s into battle by choosing a different channel for each tank.

b. Parts List

P1	Battery terminal #1 x 2	P2	Battery terminal #2 x 2	P3	Battery terminal #3 x 2
					
P4	Tapping screw (2.3 x 7mm) x 4	P6			
					
P5	Tapping screw (2.6 x 7mm) x 4				
					



c. Assembly

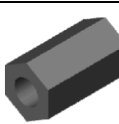
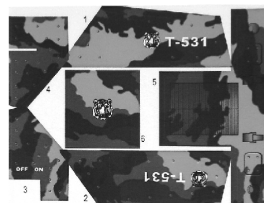


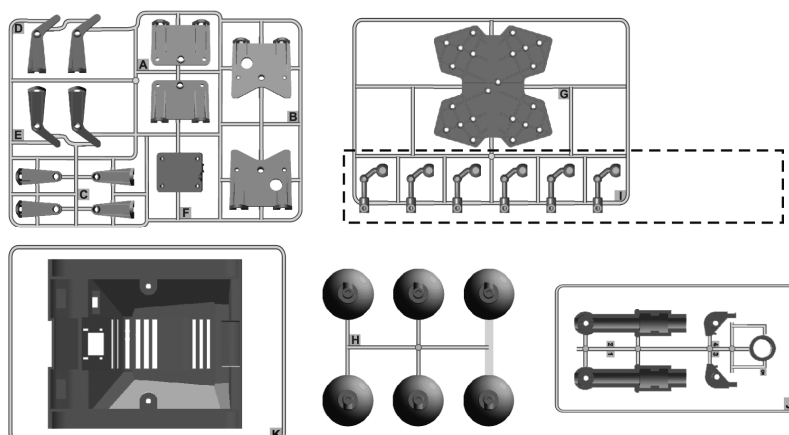
3. The Tank

a. Introduction

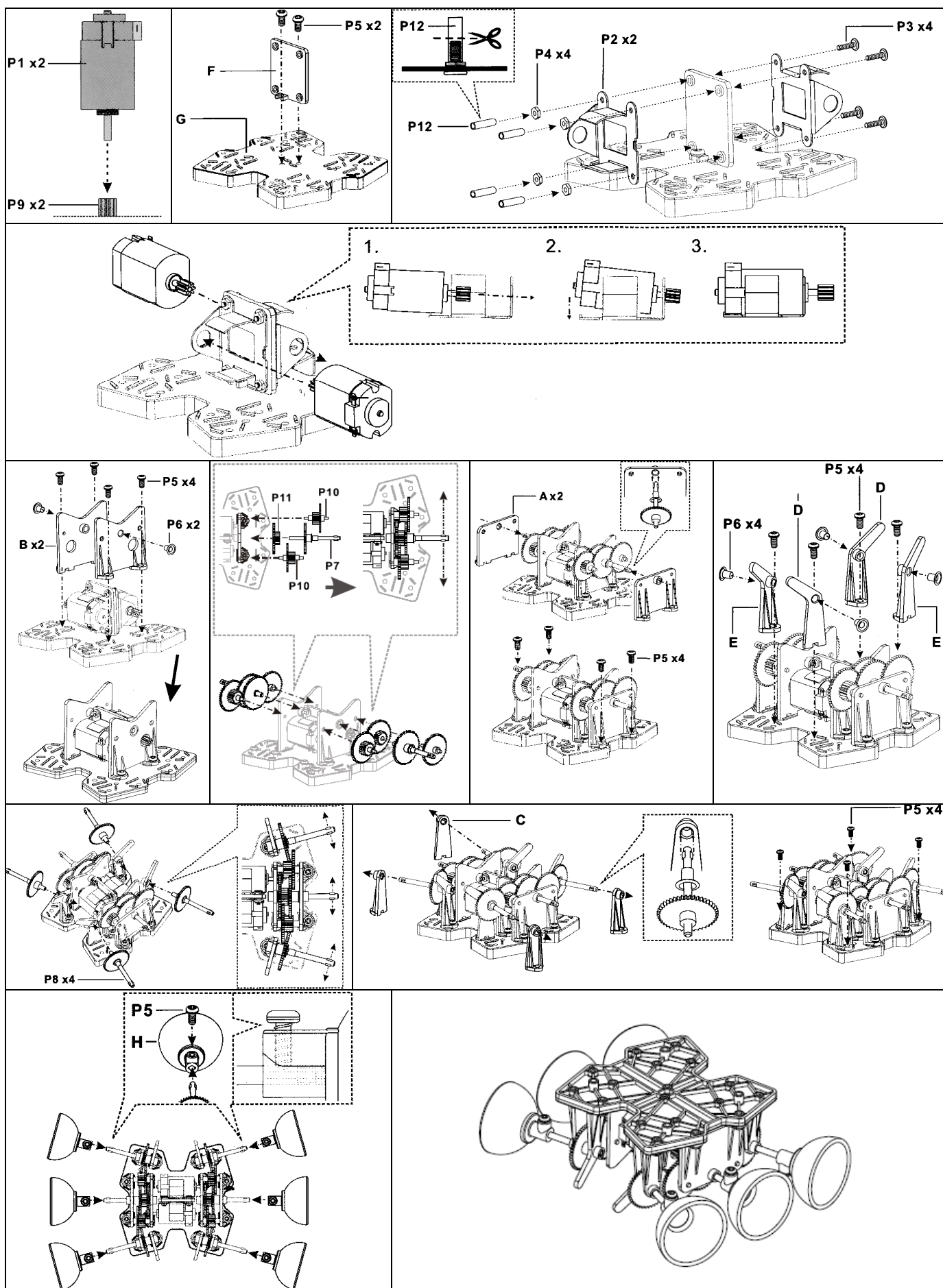
Control the tank by means of the remote control. Select a different channel for each tank (max. 4 tanks) when playing against each other.

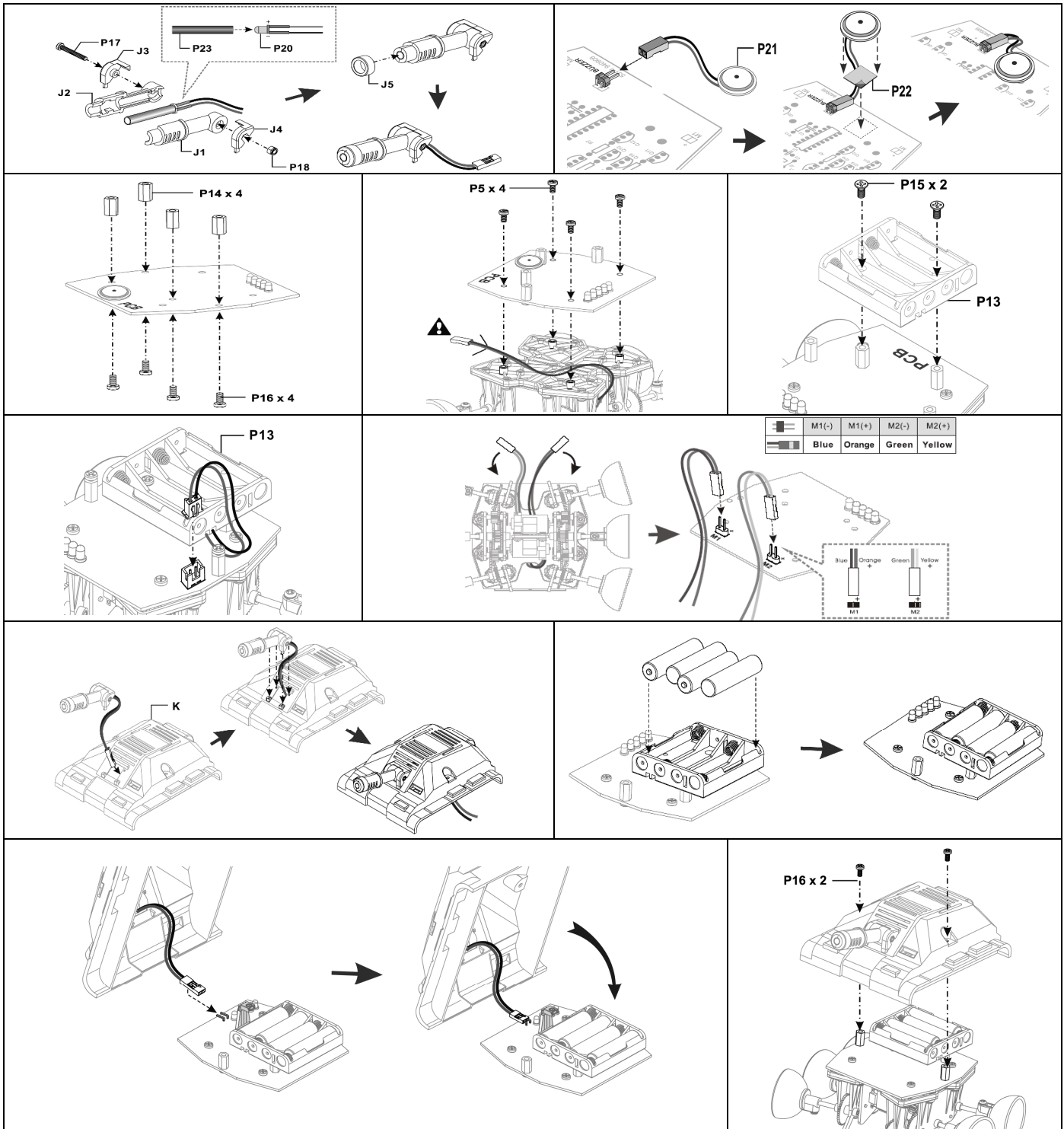
b. Parts List

P1	Motor x 2	P2	Motor holder x 2	P3	Screw (2 x 10mm) x 4
					
P4	Nut (M2) x 4	P5	Tapping screw (3 x 7mm) x 28	P6	Eyelet x 6
					
P7	Gear (44T+0) with shaft (green) x 2	P8	Gear (44T+0) with shaft (orange) x 4	P9	Pinion gear 8T (white) x 2
					
P10	Gear 44/18T (blue) x 4	P11	Gear 48/18T (white) x 2	P12	Clear tube x 2
					
P13	Battery holder x 1	P14	Hex post x 4	P15	Tapping screw (3 x 6mm) x 2
					
P16	Tapping screw (3 x 5mm) x 6	P17	Tapping screw (3 x 22mm) x 1	P18	Nylon nut (M3) x 1
					
P19	PCB x 1	P20	IR transmitting module x 1	P21	Buzzer x 1
					
P22	Sponge x 1	P24	Sticker x 6		
					
P23	Black PVC holder x 1				
					

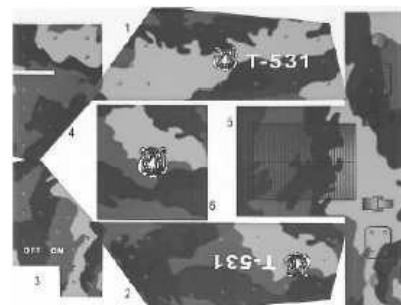
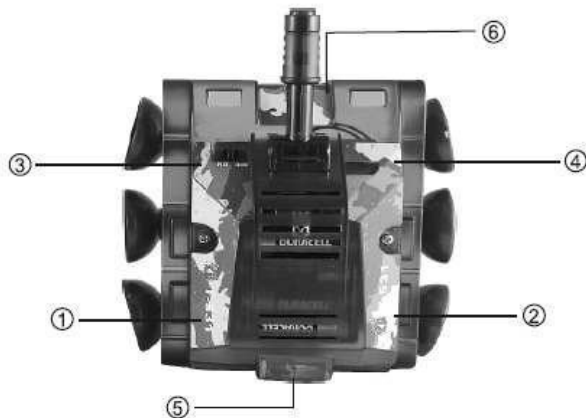


c. Assembly





4. Decoration (fig. 1)



5. Wiring Diagram

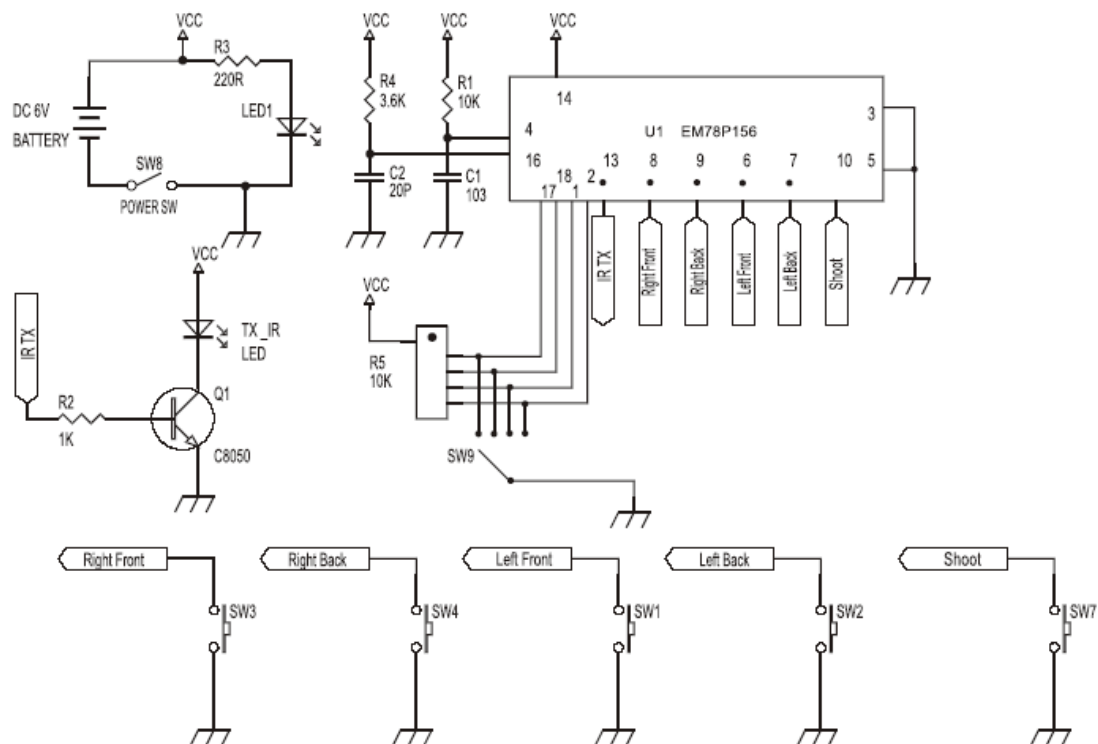


Fig. 2 – Remote control

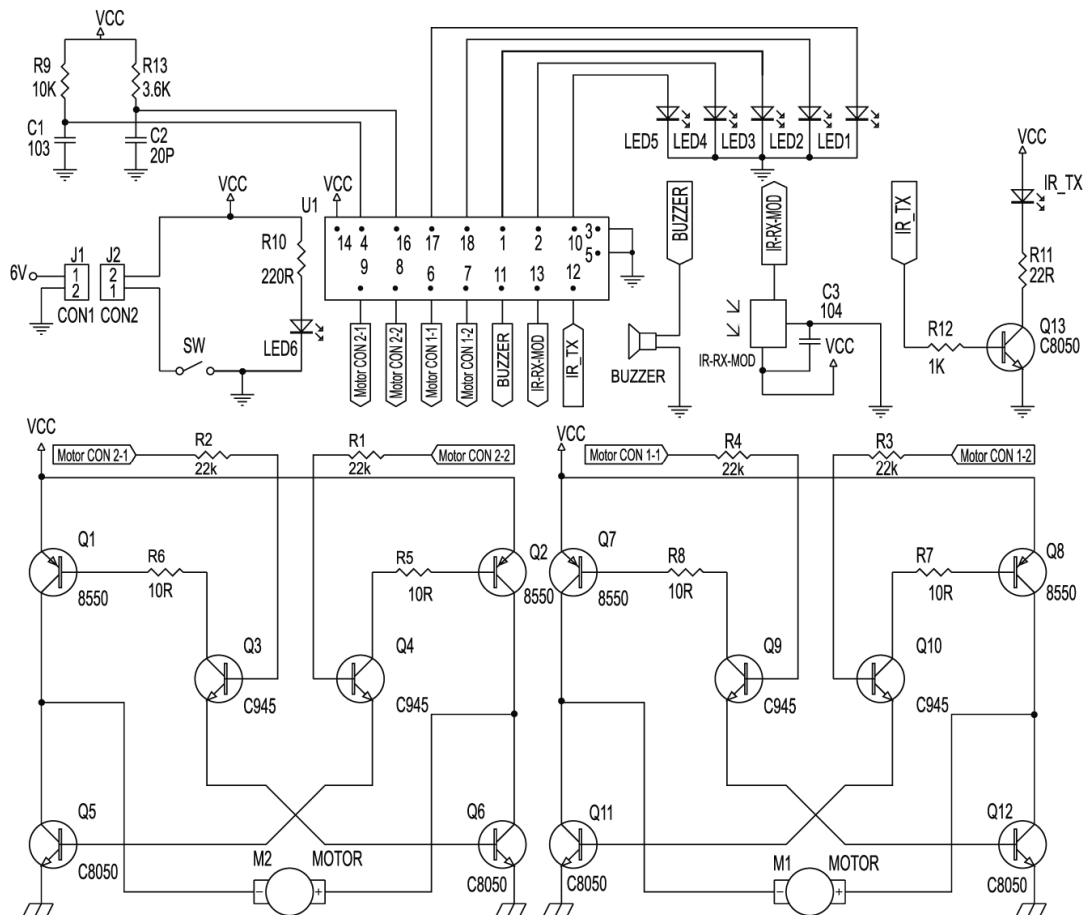
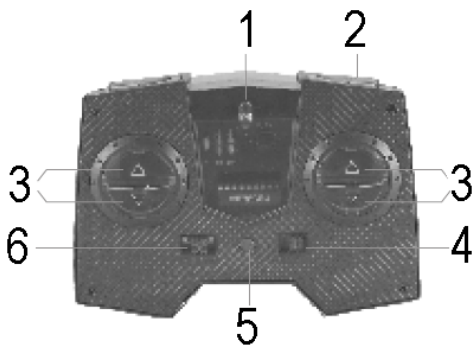


Fig. 3 - Tank

6. Description

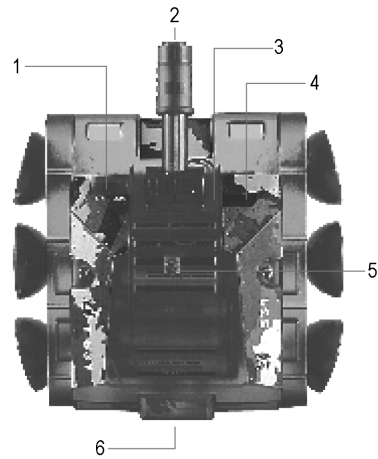
1. Power switch
2. IR transmitter
3. Shooting indicator (yellow LED)
4. Life indicator (green LEDs)
5. Receiver
6. Buzzer

Fig. 5



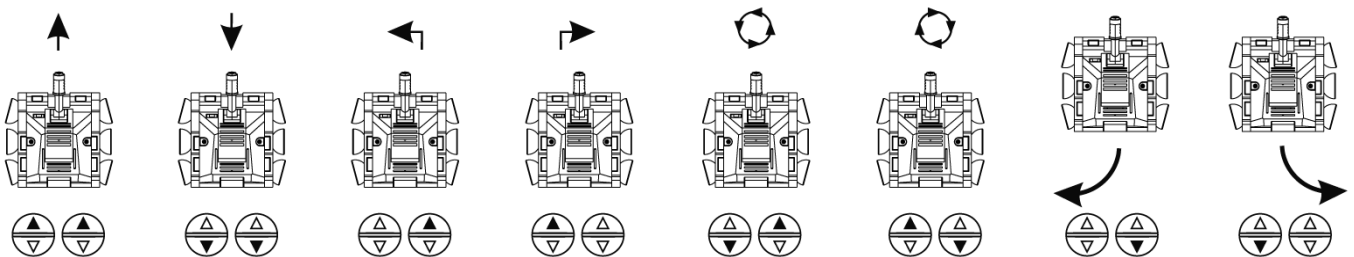
1. IR transmitter
2. Shooting button
3. Control buttons
4. Power switch
5. Power indicator
6. Channel switch

Fig. 4



7. Operation

1. Select the channel (A, B, C or D) on your IR remote control first and turn on afterwards. The red LED lights. Once your remote control switched on, you will not be able to change the channel.
2. Next, switch on your Titan Tank. Point the remote control at the tank and push any button for 3 to 5 seconds. The buzzer will beep and the green LEDs will light sequentially. The built-in receiver has recognized the selected channel. Repeat this step every time you switch on your remote control and your tank or when you wish to reset the channel. It is recommended to set the channels one by one when playing with more than 2 players.
3. Your tank can make 8 different movements. Refer to the chart below. The more you practice, the easier you will control your tank.



4. There is a 2-second delay between two shots. The yellow LED lights when the tank is ready to shoot.
5. If your tank is hit by another Titan Tank, the green LED will turn off and your tank will turn 2 circles. Once hit 4 times (all 4 green LEDs are turned off), your tank will keep turning and make a siren sound. Turn off both your remote control and your tank and repeat steps 1 and 2 to play again.

8. Troubleshooting

- Make sure all components on the PCB are in the right position. Make sure all batteries are correctly inserted. Respect the polarity.
- Ensure all wiring is correctly connected.
- If you are not able to shoot other tanks, check if the wiring from the barrel to the PCB is not reversed.
- Adjust the barrel to the proper shooting angle.

The information in this manual is subject to change without prior notice.

KSR8 – “TITAN TANK” KIT

1. Inleiding en kenmerken

Aan alle ingezetenen van de Europese Unie

Belangrijke milieu-informatie betreffende dit product



Dit symbool op het toestel of de verpakking geeft aan dat, als het na zijn levenscyclus wordt weggeworpen, dit toestel schade kan toebrengen aan het milieu.

Gooi dit toestel (en eventuele batterijen) niet bij het gewone huishoudelijke afval; het moet bij een gespecialiseerd bedrijf terechtkomen voor recyclage.

U moet dit toestel naar uw verdeler of naar een lokaal recyclagepunt brengen.

Respecteer de plaatselijke milieuwetgeving.

Hebt u vragen, contacteer dan de plaatselijke autoriteiten inzake verwijdering.

Dank u voor uw aankoop! Lees deze handleiding grondig voor u het toestel in gebruik neemt. Werd het toestel beschadigd tijdens het transport, installeer het dan niet en raadpleeg uw dealer.

Uw **KSR8** wordt gevoed door 4 x 1.5V AAA-batterijen (niet meegelev.); de afstandsbediening wordt gevoed door 4 x 1.5V AA-batterijen (niet meegelev.). Naast de batterijen heeft u ook nog het volgende nodig: een puntbektang, een zijknijptang en een schroevendraaier.

2. De afstandsbediening

a. Inleiding

Dit is een 4-kanaals IR afstandsbediening waarmee u uw **KSR8** kunt besturen. U kunt tot 4 **KSR8**'s in de strijd gooien door voor elke tank een kanaal te kiezen.

b. Onderdelen (zie figuren op blz. 1)

P1: Poolklem batterij #1 x 2

P2: Poolklem batterij #2 x 2

P3: Poolklem batterij #3 x 2

P4: Zelftappende schroef (2.3 x 7mm) x 4

P5: Zelftappende schroef (2.6 x 7mm) x 4

P6: PCB

c. Assemblage (zie figuren op blz. 2)

3. De tank

a. Inleiding

Bestuur uw tank met behulp van de afstandsbediening. Kies een apart kanaal voor elke tank (max. 4 tanks) wanneer u tegen elkaar wenst te spelen.

b. Onderdelen (zie figuren op blz. 3)

P1: Motor x 2

P2: Motorhouder x 2

P3: Schroef (2 x 10mm) x 4

P4: Moer (M2) x 4

P5: Zelftappende schroef (3 x 7mm) x 28

P6: Ring x 6

P7: Tandwiel (44T+0) met as (groen) x 2

P8: Tandwiel (44T+0) met as (oranje) x 4

P9: Rondsel 8T (wit) x 2

P10: Tandwiel 44/18T (blauw) x 4

P11: Tandwiel 48/18T (wit) x 2

P12: Doorzichtig buisje x 2

P13: Batterijhouder x 1

P14: Zeskantige afstandsbus x 4

P15: Zelftappende schroef (3 x 6mm) x 2

P16: Zelftappende schroef (3 x 5mm) x 6

P17: Zelftappende schroef (3 x 22mm) x 1

P18: Nylon moer (M3) x 1

P19: PCB x 1

P20: IR zender x 1

P21: Zoemer x 1

P22: Sponsje x 1

P23: Zwart PVC-buisje x 1

P24: Stickers x 6

c. Assemblage (zie figuren op blz. 4 en 5)

4. Decoratie (zie fig. 1 op blz. 5)

5. Aansluitdiagram

Zie fig. 2 (afstandsbediening) en fig. 3 (tank) op blz. 6.

6. Omschrijving

De tank (zie fig. 4 op blz. 7)

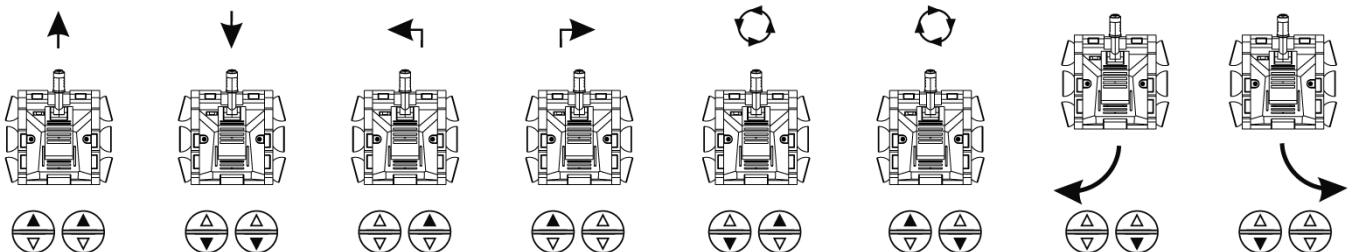
1. Voedingsschakelaar
2. IR zender
3. Aanduiding schot (gele LED)
4. Aanduiding resterende levens (groene LEDs)
5. Ontvanger
6. Zoemer

De afstandsbediening (zie fig. 5 op blz. 7)

1. IR zender
2. Schietknop
3. Controleknoppen
4. Voedingsschakelaar
5. Voedingsaanduiding
6. Kanaalkeuze

7. Bediening

1. Kies eerst een kanaal (A, B, C of D) op de afstandsbediening en schakel dan pas de afstandsbediening in. De rode LED licht op. Het kanaal kan niet meer worden gewijzigd eens u de afstandsbediening hebt ingeschakeld.
2. Schakel daarna uw Titan Tank in. Richt de afstandsbediening op de tank en houd een willekeurige knop gedurende 3 à 5 seconden ingedrukt. De zoemer maakt een geluid en de groene LEDs lichten één na één op. De ingebouwde ontvanger herkent het gekozen kanaal. Herhaal deze stap elke keer u de afstandsbediening en de tank inschakelt of wanneer u een ander kanaal wenst te kiezen. Het is aangeraden om één na één uw kanaal te kiezen wanneer meer dan 2 spelers deelnemen.
3. De tank kan op 8 verschillende manieren bewegen. Raadpleeg de figuur hieronder. Hoe meer u oefent, des te gemakkelijker zal u de tank kunnen besturen.



4. Er is een pauze van 2 seconden tussen twee schoten. De gele LED licht op wanneer u terug kunt schieten.
5. Wordt uw tank geraakt door een andere Titan Tank, dan dooft één groene LED en draait uw tank tweemaal rond. Werd uw tank viermaal geraakt (alle groene LEDs zijn gedoofd), dan blijft de tank rondtollen en hoort u een sirenegeluid. Schakel nu zowel de tank als de afstandsbediening uit en herhaal stappen 1 en 2 om terug te spelen.

8. Problemen en oplossingen

- Zorg ervoor dat alle componenten op de PCB en alle batterijen correct zijn geplaatst. Respecteer hun polariteit.
- Zorg ervoor dat alle draden correct aangesloten zijn.
- Controleer de bedrading van de loop naar de PCB wanneer u niet met de tank kunt schieten.
- Pas de schiethoek van de loop aan.

De informatie in deze handleiding kan te allen tijde worden gewijzigd zonder voorafgaande kennisgeving.

KSR8 – KIT « TITAN TANK »

1. Introduction et caractéristiques

Aux résidents de l'Union européenne

Des informations environnementales importantes concernant ce produit



Ce symbole sur l'appareil ou l'emballage indique que l'élimination d'un appareil en fin de vie peut polluer l'environnement.

Ne pas éliminer un appareil électrique ou électronique (et des piles éventuelles) parmi les déchets municipaux non sujets au tri sélectif ; une déchetterie traitera l'appareil en question.

Renvoyer les équipements usagés à votre fournisseur ou à un service de recyclage local.

Il convient de respecter la réglementation locale relative à la protection de l'environnement.

Si vous avez des questions, contactez les autorités locales pour élimination.

Nous vous remercions de votre achat ! Lisez attentivement la présente notice avant la mise en service de l'appareil. Si l'appareil a été endommagé pendant le transport, ne l'installez pas et consultez votre revendeur.

Le **KSR8** est alimenté par 4 piles 1.5V de type R03 (non incl.); la télécommande est alimentée par 4 piles 1.5V de type R6 (non incl.). Outre les piles, vous aurez besoin d'une pince plate, une pince coupante et un tournevis.

2. La télécommande

a. Introduction

Cette télécommande à 4 canaux permet de manœuvrer votre **KSR8**. Il est possible de jeter jusqu'à 4 **KSR8**'s dans la bataille en choisissant un canal pour chaque char.

b. Liste des pièces (voir ill. à la page 1)

P1 : Borne #1 x 2
P2 : Borne #2 x 2
P3 : Borne #3 x 2

P4 : Vis autotaraudeuse (2.3 x 7mm) x 4
P5 : Vis autotaraudeuse (2.6 x 7mm) x 4
P6 : Carte imprimée

c. Assemblage (voir ill. à la page 2)

3. Le char d'assaut

a. Introduction

Manœuvrez votre char d'assaut à l'aide de la télécommande. Choisissez un canal pour chaque char d'assaut (max. 4 chars d'assaut) si vous désirez vous opposer à d'autres joueurs.

b. Liste des pièces (voir ill. à la page 3)

P1 : Moteur x 2	P13 : Support pour piles x 1
P2 : Support pour moteur x 2	P14 : Entretoise hexagonale x 4
P3 : Vis (2 x 10mm) x 4	P15 : Vis autotaraudeuse (3 x 6mm) x 2
P4 : Écrou (M2) x 4	P16 : Vis autotaraudeuse (3 x 5mm) x 6
P5 : Vis autotaraudeuse (3 x 7mm) x 28	P17 : Vis autotaraudeuse (3 x 22mm) x 1
P6 : Œillet x 6	P18 : Écrou en nylon (M3) x 1
P7 : Pignon (44T+0) avec arbre (vert) x 2	P19 : Carte imprimée x 1
P8 : Pignon (44T+0) avec arbre (orange) x 4	P20 : Émetteur IR x 1
P9 : Pignon 8T (blanc) x 2	P21 : Ronfleur x 1
P10 : Pignon 44/18T (bleu) x 4	P22 : Éponge x 1
P11 : Pignon 48/18T (blanc) x 2	P23 : Tube en PVC noir x 1
P12 : Tube clair x 2	P24 : Autocollant x 6

c. Assemblage (voir ill. à la page 4 et 5)

4. Décoration (voir ill. 1 à la page 5)

5. Câblage

Voir ill. 2 (télécommande) et ill. 3 (char d'assaut) à la page 6.

6. Description

Le char d'assaut (voir ill. 4 à la page 7)

1. Interrupteur d'alimentation
2. Émetteur IR
3. Indication « prêt à tirer » (LED jaune)
4. Nombre de vies restantes (LEDs vertes)
5. Récepteur
6. Ronfleur

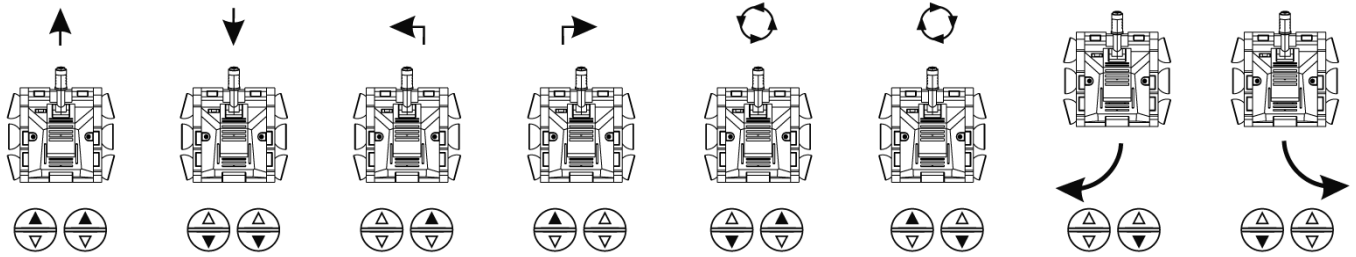
La télécommande (voir ill. 5 à la page 7)

1. Émetteur IR
2. Bouton de tir
3. Boutons de contrôle
4. Interrupteur d'alimentation
5. Témoin lumineux d'alimentation
6. Choix de canal

7. Opération

1. Choisissez d'abord un canal (A, B, C ou D) sur la télécommande en activez la télécommande. La LED rouge s'allume. Il sera impossible de modifier le canal une fois la télécommande allumée.
2. Ensuite, activez votre Titan Tank. Pointez la télécommande vers le char d'assaut et maintenez enfoncé une touche arbitraire pendant 3 à 5 secondes. Le ronfleur produit un signal sonore et les LEDs vertes s'allument une à une. Le récepteur incorporé reconnaît le canal sélectionné. Répétez cette étape lors de chaque activation de la télécommande et du char d'assaut et si vous désirez modifier le canal. Il est conseillé de choisir le canal séparément lors d'une partie de jeu avec plus de 2 joueurs.

3. Le char d'assaut se déplace à l'aide de 8 mouvements. Consultez l'illustration ci-dessous. Plus vous vous exercerez, plus aisément vous réussirez à manœuvrer le char d'assaut.



4. Il y a un délai de 2 secondes entre deux tirs. La LED jaune s'allume dès que le char est prêt à tirer.
5. Si votre char d'assaut est touché, une LED verte s'éteint et le char fait 2 tours sur soi-même. Après 4 impacts (toutes les LEDs vertes sont éteintes) le char d'assaut toupille. Vous entendrez une sirène. Éteignez le char d'assaut et la télécommande et répétez les étapes 1 et 2 pour rejoindre le jeu.

8. Problèmes et solutions

- Assurez-vous que chaque composant soit correctement placé sur la carte imprimée et que les piles soient dûment insérées. Respectez la polarité.
- Veillez à ce que le câblage soit correctement connecté.
- Contrôlez le câblage du canon vers la carte imprimée au cas où le char d'assaut ne tire pas.
- Adaptez l'angle d'inclinaison du canon avant chaque tir selon la distance.

Toutes les informations présentées dans cette notice peuvent être modifiées sans notification préalable.

KSR8 – JUEGO “TITAN TANK”

1. Introducción y características

A los ciudadanos de la Unión Europea

Importantes informaciones sobre el medio ambiente concerniente a este producto



Este símbolo en este aparato o el embalaje indica que, si tira las muestras inservibles, podrían dañar el medio ambiente.

No tire este aparato (ni las pilas, si las hubiera) en la basura doméstica; debe ir a una empresa especializada en reciclaje. Devuelva este aparato a su distribuidor o a la unidad de reciclaje local.

Respete las leyes locales en relación con el medio ambiente.

Si tiene dudas, contacte con las autoridades locales para residuos.

¡Gracias por haber comprado el **KSR8**! Lea atentamente las instrucciones del manual antes de usarlo.

Si el aparato ha sufrido algún daño en el transporte no lo instale y póngase en contacto con su distribuidor.

El **KSR8** funciona con 4 pilas AAA de 1.5V (no incl.); el mando a distancia funciona con 4 pilas AA de 1.5V (no incl.). Salvo las pilas, necesitará unos alicates de punta plana larga, unos alicates de corte en diagonal y un destornillador.

2. El mando a distancia

a. Introducción

Este mando a distancia de 4 canales permite manejar el **KSR8**. Es posible jugar con máx. 4 **KSR8** al seleccionar un canal para cada tanque.

b. Lista de piezas (véase fig. en la p. 1)

P1: Terminal de batería #1 x 2
P2: Terminal de batería #2 x 2
P3: Terminal de batería #3 x 2

P4: Tornillo autoroscante (2.3 x 7mm) x 4
P5: Tornillo autoroscante (2.6 x 7mm) x 4
P6: CI

c. Montaje (véase fig. en la p. 2)

3. El tanque

a. Introducción

Maneje el tanque con el mando a distancia. Seleccione un canal para cada tanque (máx. 4 tanques) si quiere jugar con otras personas.

b. Lista de piezas (véase fig. en la p. 3)

P1: Motor x 2
P2: Soporte de motor x 2
P3: Tornillo (2 x 10mm) x 4
P4: Tuerca (M2) x 4
P5: Tornillo autoroscante (3 x 7mm) x 28
P6: Anillo x 6
P7: Piñón (44T+0) con eje (verde) x 2
P8: Piñón (44T+0) con eje (naranja) x 4
P9: Piñón 8T (blanco) x 2
P10: Piñón 44/18T (azul) x 4
P11: Piñón 48/18T (blanco) x 2
P12: Tubo transparente x 2

P13: Portapilas x 1
P14: Separador hexagonal x 4
P15: Tornillo autoroscante (3 x 6mm) x 2
P16: Tornillo autoroscante (3 x 5mm) x 6
P17: Tornillo autoroscante (3 x 22mm) x 1
P18: Tuerca de nylon (M3) x 1
P19: CI x 1
P20: Emisor IR x 1
P21: Zumbador x 1
P22: Esponja x 1
P23: Tubo de PVC negro x 1
P24: Pegatina x 6

c. Montaje (véase fig. en la p. 4 y 5)

4. Decoración (véase fig. en la p. 5)

5. Cableado

Véase fig. 2 (mando a distancia) y fig. 3 (tanque) en la página 6.

6. Descripción

El tanque (véase fig. en la p. 7)

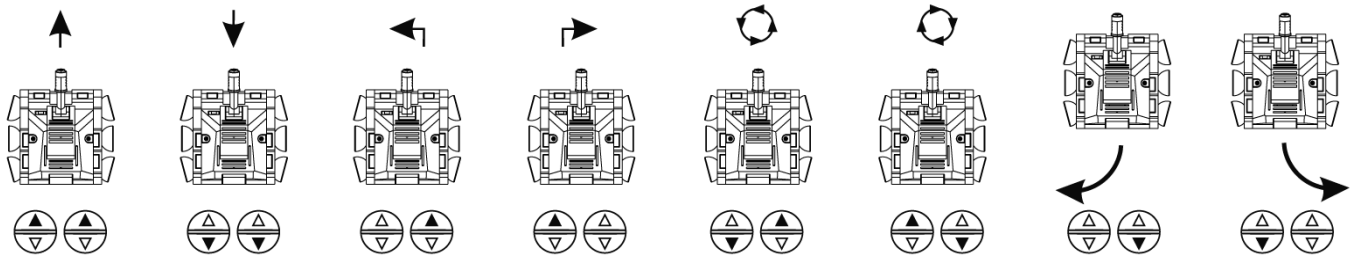
- | | |
|--|--|
| 1. Interruptor de alimentación | 4. Número de vidas restantes (LEDs verdes) |
| 2. Emisor IR | 5. Receptor |
| 3. Indicador “listo para tirar” (LED amarillo) | 6. Zumbador |

El mando a distancia (véase fig. en la p. 7)

- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| 1. Emisor IR | 4. Interruptor de alimentación |
| 2. Botón de disparo | 5. Indicador luminoso de alimentación |
| 3. Botones de control | 6. Selección de canal |

7. Funcionamiento

1. Primero, seleccione un canal (A, B, C o D) en el mando a distancia y active el mando a distancia. El LED rojo se ilumina. Será imposible modificar el canal después de haber activado el mando a distancia.
2. Luego, active el Titan Tank. Apunte el mando a distancia al tanque y mantenga pulsado cualquier botón durante 3 a 5 segundos. El zumbador emite una señal sonora y los LEDs verdes se iluminan uno a uno. El receptor incorporado reconoce el canal seleccionado. Repita este paso cada vez que activa el mando a distancia y el tanque y si quiere modificar el canal. Seleccione el canal por separado al jugar con más de 2 jugadores.
3. El tanque se desplaza con 8 movimientos. Consulte la figura a continuación. Cuanto más practique, más fácil será maniobrar el tanque.



4. Hay un intervalo de 2 segundos entre dos tiros. El LED amarillo se ilumina en cuanto el tanque esté listo para tirar.
5. En caso de un tiro certero, un LED verde se apaga y el tanque da 2 vueltas completas. Después de cuatro tiros (todos los LEDs verdes están apagados) el tanque sigue girando. Oírás una sirena. Desactive el tanque y el mando a distancia y repita los pasos 1 y 2 para volver a jugar.

8. Solución de problemas

- Verifique si cada componente del CI se encuentra en la buena posición y asegúrese de que las pilas estén introducidas de manera correcta. Respete la polaridad.
- Compruebe el cableado.
- Controle el cableado del cañón al CI si el tanque no dispara.
- Adapte el ángulo de inclinación del cañón antes de cada disparo según la distancia.

Se pueden modificar las especificaciones y el contenido de este manual sin previo aviso.

KSR8 – “TITAN PANZER”-BAUSATZ

1. Einführung & Eigenschaften

An alle Einwohner der Europäischen Union

Wichtige Umweltinformationen über dieses Produkt



Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung zeigt an, dass die Entsorgung dieses Produktes nach seinem Lebenszyklus der Umwelt Schaden zufügen kann.

Entsorgen Sie die Einheit (oder verwendeten Batterien) nicht als unsortiertes Hausmüll; die Einheit oder verwendeten Batterien müssen von einer spezialisierten Firma zwecks Recycling entsorgt werden.

Diese Einheit muss an den Händler oder ein örtliches Recycling-Unternehmen retourniert werden.

Respektieren Sie die örtlichen Umweltvorschriften.

Falls Zweifel bestehen, wenden Sie sich für Entsorgungsrichtlinien an Ihre örtliche Behörde.

Danke für Ihren Ankauf! Lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor der Inbetriebnahme sorgfältig durch. Überprüfen Sie, ob Transportschäden vorliegen. Sollte dies der Fall sein, verwenden Sie das Gerät nicht und wenden Sie sich an Ihren Händler.

Ihr **KSR8** wird über 4 x 1.5V AAA (Micro)-Batterien (nicht mitgeliefert) mit Strom versorgt und die Fernbedienung erfordert 4 x 1.5V AA(Mignon)-Batterien (nicht mitgeliefert). Neben den Batterien brauchen Sie auch Folgendes: eine Spitzzange, einen Seitenschneider und einen Schraubendreher.

2. Die Fernbedienung

a. Einführung

Die Fernbedienung ist eine 4-Kanal-Fernbedienung, mit der Sie Ihren **KSR8** steuern können. Sie können bis zu 4 **KSR8** aufstellen, indem Sie für jeden Panzer einen Kanal wählen.

b. Teile (siehe Abbildungen Seite 1)

P1: Batterie-Polklemme, Batterie #1 x 2
P2: Batterie-Polklemme, Batterie #2 x 2
P3: Batterie-Polklemme, Batterie #3 x 2

P4: Blechschraube (2.3 x 7mm) x 4
P5: Blechschraube (2.6 x 7mm) x 4
P6: Leiterplatte

c. Montage (siehe Abbildungen Seite 2)

3. Der Panzer

a. Einführung

Steuern Sie Ihren Panzer mithilfe der Fernbedienung. Wählen Sie einen separaten Kanal für jeden Panzer (max. 4 Panzer) wenn Sie miteinander Kämpfen wollen.

b. Teile (siehe Abbildungen Seite 3)

P1: Motor x 2
P2: Motorhalter x 2
P3: Schraube (2 x 10mm) x 4
P4: Mutter (M2) x 4
P5: Blechschraube (3 x 7mm) x 28
P6: Ring x 6
P7: Zahnrad (44T+0) mit Achse (grün) x 2
P8: Zahnrad (44T+0) mit Achse (orange) x 4
P9: Zahnradgetriebe 8T (weiß) x 2
P10: Zahnrad 44/18T (blau) x 4
P11: Zahnrad 48/18T (weiß) x 2
P12: Transparentes Röhrchen x 2

P13: Batteriehalter x 1
P14: Hexagonale Distanzscheibe x 4
P15: Blechschraube (3 x 6mm) x 2
P16: Blechschraube (3 x 5mm) x 6
P17: Blechschraube (3 x 22mm) x 1
P18: Nylonmutter (M3) x 1
P19: PCB x 1
P20: IR-Sender x 1
P21: Summer x 1
P22: Schwamm x 1
P23: Schwarzes PVC-Röhrchen x 1
P24: Aufkleber x 6

c. Montage (siehe Abbildungen Seite 4, 5)

4. Dekoration (siehe Abb. 1 auf Seite 5)

5. Schaltplan

Siehe Abb. 2 (Fernbedienung) und Abb. 3 (Panzer) auf Seite 6.

6. Umschreibung

Panzer (siehe Abb. 4, Seite 7)

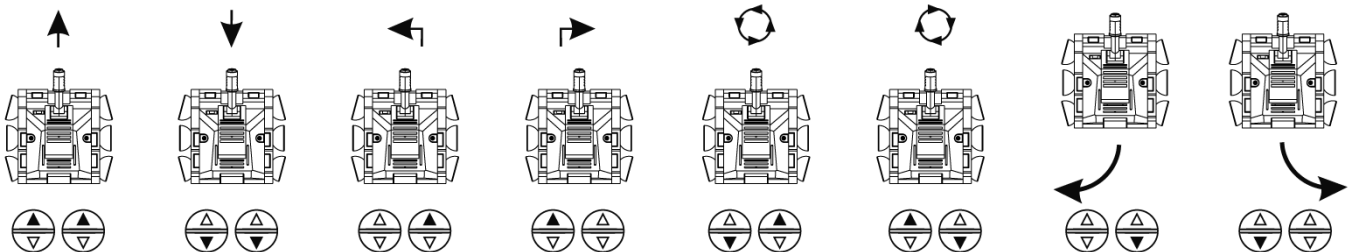
- | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Stromschalter | 4. Anzeige übrige Leben (grüne LEDs) |
| 2. IR-Sender | 5. Empfänger |
| 3. Anzeige Schuss (gelbe LED) | 6. Summer |

Fernbedienung (siehe Abb. 5, Seite 7)

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. IR-Sender | 4. Stromschalter |
| 2. Schusstaste | 5. Stromanzeige |
| 3. Steuertasten | 6. Kanalauswahl |

7. Bedienung

1. Wählen Sie zuerst einen Kanal (A, B, C oder D) auf der Fernbedienung und schalten Sie erst dann die Fernbedienung ein. Die rote LED wird aufleuchten. Der Kanal kann nicht mehr geändert werden wenn Sie die Fernbedienung eingeschaltet haben.
2. Schalten Sie danach Ihren "Titan"-Panzer ein. Richten Sie die Fernbedienung auf den Panzer und halten Sie 3 bis 5 Sekunden irgendeine Taste gedrückt. Der Summer ertönt und die grünen LEDs werden die eine nach der anderen aufleuchten. Der eingebaute Empfänger erkennt das Signal. Wiederholen Sie diesen Schritt immer wenn Sie die Fernbedienung und den Panzer einschalten oder wenn Sie einen anderen Kanal wählen. Es ist empfehlenswert, dass Sie den einen Kanal nach den anderen wählen wenn sich mehr als 2 Teilnehmer beteiligen.
3. Der Panzer hat 8 Bewegungsarten. Siehe Abbildung unten. Je mehr Sie üben, umso besser werden Sie den Panzer steuern können.



4. Es gibt eine Pause von 2 Sekunden zwischen Schüssen. Die gelbe LED leuchtet wenn Sie erneut schießen können.
5. Wenn Ihr Panzer von einem anderen Titan Panzer getroffen wird, wird eine LED löschen und wird sich der Panzer zweimal herumdrehen. Wenn Ihr Panzer viermal getroffen ist (alle grünen LEDs sind erloschen), wird der Panzer ständig kreiseln und werden Sie eine Sirene hören. Schalten Sie sowohl die Fernbedienung als den Panzer aus und wiederholen Sie Schritte 1 und 2 um erneut spielen zu können.

8. Problemlösung

- Sorgen Sie dafür, dass alle Komponenten korrekt auf der Leiterplatte montiert und die Batterien richtig eingelegt sind.
- Achten Sie darauf, dass alle Kabel korrekt angeschlossen sind.
- Überprüfen Sie die Verkabelung von der Kanone zur Leiterplatte wenn Sie nicht mit dem Panzer schießen können.
- Regeln Sie den Winkel der Kanone.

Alle Änderungen vorbehalten.