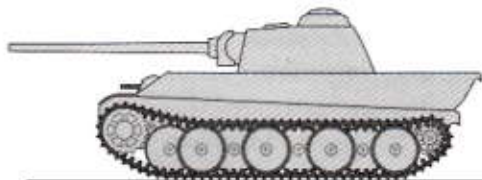


# 1/35 R/C TANK OPERATION & COMBAT MANUAL

On the frontlines, every decision affects the battle outcome.  
Prepare yourself before heading into the battlefield.  
Knowing your tank and its capabilities is  
the first step towards victory.



1/35 RCタンクオペレーション・バトルマニュアル



■1/35RCタンクバトルシリーズをお買いあげいただき、ありがとうございます。このマニュアルは、主に操作方法を説明しています。車体を組みあげてからお読みください。携帯に便利なポケットサイズになっています。

■Thank you for purchasing this 1/35 scale R/C tank. This compact manual explains how to operate the tank and can be kept with the model as a handy reference.

■Wir bedanken uns, dass Sie diesen 1:35 RC Panzer gekauft haben. Dieses Handbuch beschreibt die Bedienung des Panzers und kann als Nachschlagwerk bequem mit dem Modell mitgeführt werden.

■Merci d'avoir fait l'acquisition de ce char radiocommandé échelle1/35. Ce manuel décrit l'utilisation de ce char. Il est conseillé de le conserver avec le modèle pour toute référence ultérieure.

## INDEX

### ■STEP1

車体動作と送信機名称 / Transmitter & Driving Functions.....3

### ■STEP2

電池の交換方法 / Replacing Batteries.....4

電池残量確認、スイッチの入れ方 / Battery Power Indicator / Switching on  
Transmitter & Receiver.....5

ペアリング/ Pairing Transmitter & Receiver.....6

### ■STEP3 操作方法 / Tank Operation

操作方法フローチャート / Operation Flowchart.....7

前進・後退と方向転換1 / Forward & Reverse, Turning 1.....8~9

方向転換2と砲身上下 / Turning 2, Raising & Lowering Gun.....10

砲塔旋回 / Turret Rotation.....11

主砲と機銃の発砲 / Firing Main Gun, Firing Machine Gun.....12

### ■STEP4 ■調整 / Steering Trim Adjustment

スピーカーの音量調整と車体のスピード調整 / Volume Adjustment & Tank Speed  
Adjustment.....13

ステアリングトリムの調整 / Steering Trim Adjustment.....14

### ■STEP5 ■応用操作 / Mode-Specific Operation

モード切替 / Mode Selection.....14~18

### ■STEP6 ■タンクバトル / Tank Battles

バトルシステム/ Battle System.....19~20

射程距離と指向性 / Maximum Range & Sensitivity.....21

■トラブルシューティング / Troubleshooting.....22~24

■走行上の注意事項 / Cautions.....25~27

■カスタマーサービスについて / Customer Service.....28

# STEP 1

## ■車体動作と送信機名称 / Functions & Transmitter Funtionsweise & Sender / Fonctionnement & Emetteur

《送信機》  
Transmitter  
Sender  
Emetteur

送信機電源スイッチ  
Transmitter Switch  
Senderschalter  
Interrupteur de l'émetteur

トリムダイヤル  
Trim Dial  
Trimmerad  
Molette de trim



コントロールスティック左  
Control Stick 1  
Steuerknüppel 1  
Levier de contrôle 1

コントロールスティック右  
Control Stick 2  
Steuerknüppel 2  
Levier de contrôle 2

バッテリーインジケータ  
Battery Indicator  
Batterie-Anzeige  
Indicateur de Pile

ファンクションキーB  
Function Button B  
Funktionsknopf B  
Bouton de fonction B

主砲発射ボタン  
Main Gun Firing Button  
Hauptkanonen-Feuerknopf  
Bouton de tir du canon

機銃ボタン  
Machine Gun Firing Button  
Maschinengewehr-Feuerknopf  
Bouton de tir de la mitrailleuse

ファンクションキーA  
Function Button A  
Funktionsknopf A  
Bouton de fonction A

《基本車体動作》  
Driving Functions  
Fahrfunktionen  
Fonctions de Pilotage

後退  
Reverse  
Rückwärts  
Marche arrière

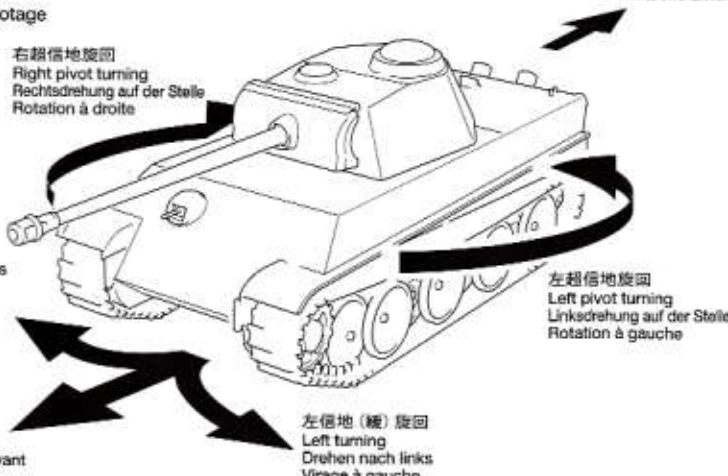
右踏信地旋回  
Right pivot turning  
Rechtsdrehung auf der Stelle  
Rotation à droite

右信地(縦)旋回  
Right turning  
Drehen nach rechts  
Virage à droite

左踏信地旋回  
Left pivot turning  
Links-drehung auf der Stelle  
Rotation à gauche

前進  
Forward  
Vorwärts  
Marche avant

左信地(縦)旋回  
Left turning  
Drehen nach links  
Virage à gauche



# STEP 2

## ■電池の交換方法 / Replacing Batteries / Austausch der Batterien / Remplacement des piles

### 《車体側電池の交換》

●車体裏面に電池ボックスがあります。電池ボックスのふたを止めているロックレバーを引いてふたを持ち上げるようにはずします。車種によってはビス止めされている場合があるので、ビスを緩めてロックレバーを引いてふたをはずします。電池を交換する場合は単4アルカリ電池4本をすべて新品に交換してください。

### 《送信機側電池の交換》

●送信機裏面の下側に電池ボックスがあります。このふたはビス止めされているので、ビスをゆるめてからロックレバーを引いて電池ボックスのふたを開けます。電池を交換する場合はアルカリ6P型 9V電池1本が必要です。

### 《Replacing vehicle batteries》

●Detach battery cover located on underside of chassis. The cover may be secured with a screw depending on the model. Always replace worn batteries with new ones.

### 《Replacing transmitter battery》

●Loosen screw and detach battery cover to replace battery.

### 《Austausch der Fahrzeug-Batterien》

●Den an der Unterseite des Chassis gelegenen Batteriedeckel abnehmen. Je nach Modell kann der Deckel auch mit einer Schraube gesichert sein. Leere Batterien immer gegen neue austauschen.

### 《Austausch der Sender-Batterie》

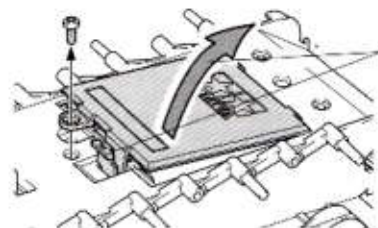
●Zum Austausch der Batterie die Schraube lösen und den Batteriedeckel abnehmen.

### 《Remplacement des piles du véhicule》

Enlever le couvercle du logement de piles situé sous le châssis. En fonction du modèle, le couvercle peut être bloqué avec une vis. Toujours remplacer les piles usées par de nouvelles.

### 《Remplacement de la pile de l'émetteur》

Desserrer la vis et enlever le couvercle pour remplacer la pile.



単4形アルカリ乾電池  
R03/AAA/UM4 Batterien  
Piles R03/AAA/UM4

★新品の電池に交換します。その際、電池の向きに注意してください。交換後はふたを戻してください。

★Note polarity.

★Auf richtige Polarität achten.

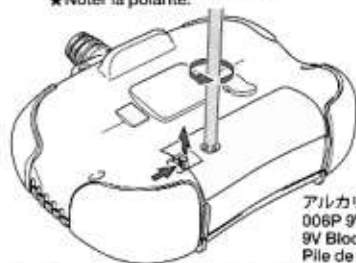
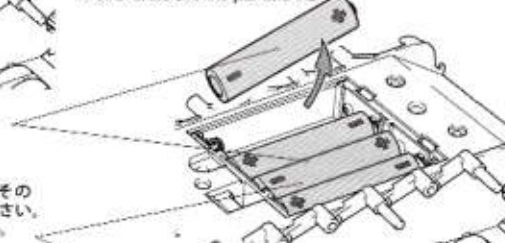
★Noter la polarité.

★ロックレバーを引いて上に持ち上げます。車種によってはビス止めされている場合があるのでその場合は緩めて外します。

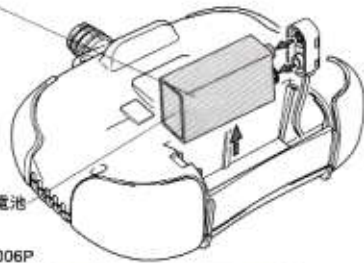
★Lift the cover to detach. Some vehicles may use a screw to secure battery cover.

★Zum Abnehmen den Deckel anheben. Bei einigen Modellen dient eine Schraube zur Sicherung des Batteriedeckels.

★Soulever le couvercle pour l'enlever. Sur certains véhicules, le couvercle est fixé par une vis.



アルカリ6P型9V電池  
006P 9V battery.  
9V Block (006P)  
Pile de 9V. Type 006P





## ■電池残量確認 / Battery Indicator / Batterie-Anzeige / Indicateur de Pile

●電池をチェックしましょう。送信機のスイッチを入れるとバッテリーインジケータのLEDで電池の残量がわかります。点滅または消灯していたら新しい電池に交換してください。走行用電池の交換目安は車体の動きが極端に遅くなった時です。また使い終わった後は電池を抜いておきます。入れたまま長い間放置すると、自己放電して電池がなくなってしまうばかりが、液漏れをおこして器具をいためます。

●Switch on the transmitter to activate the battery indicator. The indicator flashes or does not light up if the battery voltage is low. Always remove battery from transmitter after each use. Do not leave battery in the transmitter for a long period as battery may go flat or leak, causing damage to transmitter.

●Den Sender zum Aktivieren der Batterie-Anzeige einschalten. Falls die Anzeige blinkt oder nicht aufleuchtet, ist die Batteriespannung zu niedrig. Entfernen Sie nach jedem Einsatz die Batterie aus dem Sender. Belassen Sie die Batterie niemals längere Zeit im Sender, da sie leer werden oder auslaufen könnte, wodurch der Sender beschädigt wird.

●Mettre en marche l'émetteur pour activer le témoin d'état de la pile. Le témoin clignote ou ne s'allume pas si la tension est trop faible. Toujours sortir la pile de l'émetteur après chaque utilisation. Elle risque de se décharger ou de fuir, endommageant les circuits électroniques de l'émetteur.



★送信機のLEDが点滅または消灯していたら電池交換の目安です。

★Replace battery if the battery indicator flashes or does not light up.

★Die Batterie ersetzen, falls die Batterie-Anzeige blinkt oder nicht aufleuchtet.

★Remplacer la pile si le témoin clignote ou reste éteint.

## ■スイッチの入れ方 / Switch on Transmitter and Receiver / Sender und Empfänger einschalten / Allumer l'émetteur et le récepteur

●スイッチは送信機と車体側にそれぞれあります。スイッチには入れる順番があります。操作を開始する時は必ず送信機電源スイッチ→車体側電源スイッチの順に入れます。この時、エンジン始動音かシャイドリング音になります。車体後部のインジケータランプが赤（車両モード切り替えをしていると緑またはオレンジ）のゆっくりと5回点滅した後、点灯状態になります。もしエンジン音がない場合は車体側のスイッチを切り入れ直してください。操作をやめる時は車体側電源スイッチを切ってから送信機電源スイッチを切ってください。

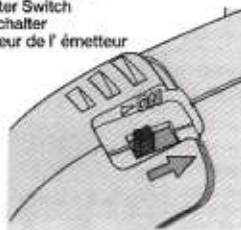
●Follow the correct order when switching on your R/C tank. First switch on transmitter, then switch on receiver. Engine and idling sound effects are heard and LED indicator flashes 5 times in red (or green or orange depending on tank class) before remaining on. If engine sound is not heard, switch off receiver and switch it on again. When shutting down your tank, switch off receiver first, then switch off transmitter.

●Beim Einschalten Ihres RC-Panzers auf die richtige Reihenfolge achten. Zuerst den Sender, dann den Empfänger einschalten. Die Geräusche von Motor und Leerlauf sind zu vernehmen und die LED-Anzeige blinkt 5-mal in rot (oder grün oder orange, je nach Panzerklasse) ehe sie eingeschaltet bleibt. Ist kein Motorgeräusch zu hören, den Empfänger aus- und wieder einschalten. Zum Abstellen des Panzers zuerst den Empfänger, dann den Sender ausschalten.

●Toujours impérativement suivre cet ordre de mise en marche de votre char R/C. Allumer l'émetteur en premier, puis le récepteur. Le bruit du moteur se fait entendre et la LED clignote 5 fois en rouge (ou vert ou orange en fonction du type de char) avant de rester allumée. Si on n'entend pas le son du moteur, éteindre le récepteur puis le rallumer. Pour arrêter le char, éteindre le récepteur en premier puis l'émetteur.

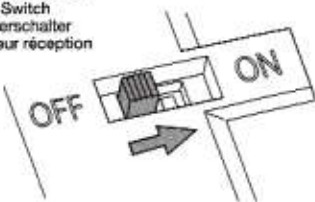
《送信機電源スイッチ》

Transmitter Switch  
Senderschalter  
Interrupteur de l'émetteur



《車体側電源スイッチ》

Receiver Switch  
Empfängerschalter  
Interrupteur réception



本キットはペアリング済みです。この操作は必要でない限り操作しないでください。  
 Kit-included transmitter and receiver are factory-paired. Do not perform these procedures unless they are required.  
 Der im Bausatz enthaltene Sender und Empfänger sind werkseitig einander zugeordnet. Führen Sie diese  
 Prozeduren nur durch, wenn es unbedingt erforderlich ist.  
 L'émetteur et le récepteur fournis dans le kit sont appairés. Ne pas effectuer ces procédures sauf si nécessaire.

### ■ 送受信機のペアリング / Pairing Transmitter & Receiver / Zuordnen von Sender & Empfänger / Appairage de l'émetteur et du récepteur

- 2.4GHzの送信機は固有のID番号を持っていて、これを受信側 (MC-06) に記憶させることによって、混信せずに常に同じ車体との通信が可能になります。この固有のIDを記憶させることをペアリングと言います。送信機と車体側のスイッチを何度入れ直しても動かない場合やカスタマーサービスからの指示があった場合のみこの操作をおこなってください。
  - ① 車体上部を開いてMC-06が見えるようにしておきます。
  - ② ファンクションAとBを押しながら送信機の電源スイッチを入れます。バッテリーインジケータの点滅が始まったらボタンを離します。
  - ③ MC-06のセットボタンを押したまま、車体側のスイッチを入れます。MC-06のLEDが点滅し、ペアリングが始まります。この時点でセットボタンを離します。
  - ④ ペアリングが完了するとMC-06のLEDがゆっくり3回点滅し、消灯します。
  - ⑤ それぞれの電源を一息切り、送信機、車体側の順にスイッチを入れます。
- これで正常に操作できればペアリングは完了です。  
 もし点滅が続く場合は車体側のスイッチを入直してください。それでも点滅が続く場合は再度①から⑤の手順をやり直してください。この操作をしても作動が改善されない場合は修理が必要です。

● A 2.4GHz transmitter has an individual ID code and once a receiver stores it, the code ensures that the receiver communicates with that transmitter only. This process is called "pairing." Perform this step only if the receiver does not respond to transmitter input.

- ① Detach upper hull to reveal the control unit.
- ② Switch on transmitter while pressing Function Buttons A and B. Release buttons when Battery Indicator starts flashing.
- ③ Switch on receiver while pressing the Set Button. LED flashes and the transmitter and receiver start pairing.
- ④ When pairing is completed, the LED slowly flashes 3 times and then turns off.
- ⑤ Switch on transmitter, then switch on receiver and check operation. If pairing has failed and the LED keeps flashing, repeat the procedure again.

● Ein 2.4GHz Sender hat einen individuellen ID-Code und sobald der Empfänger diesen einmal gespeichert hat, stellt dieser Code sicher, dass der Empfänger ausschließlich auf diesen Sender reagiert. Dieser Prozess wird „binding“ oder „pairing“ genannt. Der Schritt sollte nur ausgeführt werden, wenn der Empfänger nicht auf Sendesignale reagiert.

- ① Das Rumpfbereich zur Freilegung der Steuereinheit abnehmen.
- ② Den Sender einschalten und dabei die Funktionsknöpfe A und B gedrückt halten. Die Knöpfe loslassen, wenn die Batterieanzeige zu blinken beginnt.
- ③ Den Empfänger bei gedrücktem Set-Knopf einschalten. Die LED blinkt, Sender und Empfänger beginnen das Zuordnen.
- ④ Ist die Zuordnung erfolgt, blinkt die LED dreimal und geht dann aus.
- ⑤ Sender und Empfänger komplett abschalten. Den Sender, dann den Empfänger einschalten und die Funktion überprüfen. Falls die Zuordnung nicht funktioniert hat und die LED weiterhin blinkt, die Prozedur wiederholen.

● Un émetteur 2.4GHz possède un code d'identification individuel qui une fois stocké dans le récepteur assure que ce dernier ne communiquera qu'avec cet émetteur dédié. Ce processus est appelé "appairage." Ne l'effectuer que si le récepteur ne répond pas aux ordres de l'émetteur.

- ① Enlever la caisse supérieure pour accéder à l'unité de contrôle.
- ② Mettre en marche l'émetteur tout en appuyant sur les boutons de fonction A et B. Relâcher les boutons lorsque l'indicateur de niveau de piles commence à clignoter.
- ③ Allumer le récepteur en appuyant sur le bouton Set. La LED clignote et l'émetteur et le récepteur commencent l'appairage.
- ④ Lorsque l'appairage est terminé, la LED clignote lentement trois fois puis s'éteint.
- ⑤ Éteindre émetteur et récepteur pour terminer le processus. Réallumer l'émetteur puis le récepteur et vérifier le fonctionnement. Si l'appairage a échoué et que la LED continue à clignoter, recommencer la procédure.

バッテリーインジケータ  
 Battery Indicator



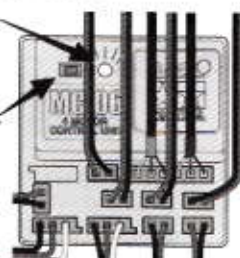
主砲発射ボタン  
 Main Gun Firing Button

MC-06のセットボタン  
 Set Button

ファンクションキーB  
 Function Button B

ファンクションキーA  
 Function Button A

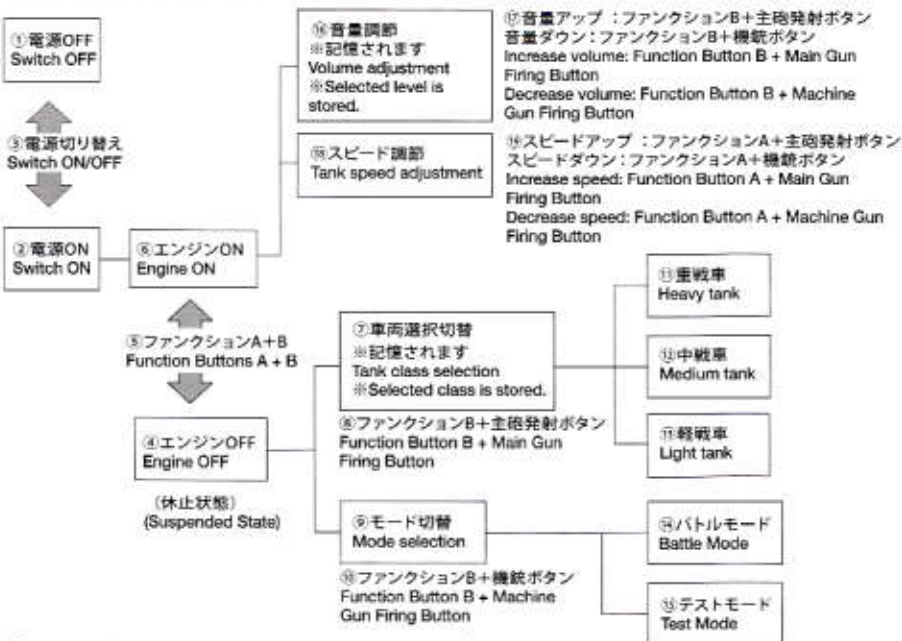
MC-06のLED  
 LED



# STEP 3

## ■操作方法/ Tank Operation / Betreiben des Panzers / Fonctionnement du Char

- これ以降操作手順が複雑になります。以下のチャートを確認しながら操作してください。
- Refer to the chart below for tank operation.
- Beachten Sie untenstehende Tabelle zum Betreiben des Panzers.
- Se reporter au tableau ci-dessous pour faire fonctionner le char.



- ① Schalter AUS
- ② Schalter EIN
- ③ Schalter EIN/AUS
- ④ Motor AUS
- ⑤ Funktionsknöpfe A + B
- ⑥ Motor EIN
- ⑦ Auswahl der Panzerklasse
- ※ Die ausgewählte Klasse wird gespeichert.
- ⑧ Funktionsknopf B + Hauptkanonen-Feuerknopf
- ⑨ Modus Auswahl
- ⑩ Funktionsknopf B + Maschinengewehr-Feuerknopf
- ⑪ Schwerer Panzer
- ⑫ Mittlerer Panzer
- ⑬ Leichter Panzer
- ⑭ Kampfmodus
- ⑮ Testmodus
- ⑯ Lautstärken-Einstellung
- ※ Die gewählte Stärke wird gespeichert.
- ⑰ Lautstärke erhöhen: Funktionsknopf B + Hauptkanonen-Feuerknopf
- ⑱ Lautstärke verringern: Funktionsknopf B + Maschinengewehr-Feuerknopf
- ⑲ Einstellen der Panzer-Geschwindigkeit
- ⑳ Geschwindigkeit erhöhen: Funktionsknopf A + Hauptkanonen-Feuerknopf
- ㉑ Geschwindigkeit verringern: Funktionsknopf A + Maschinengewehr-Feuerknopf

- ① Interrupteur Arrêt
- ② Interrupteur Marche
- ③ Interrupteur Marche/Arrêt
- ④ Moteur Arrêt
- ⑤ Boutons de fonctions A + B
- ⑥ Moteur Marche
- ⑦ Sélection de catégorie de char
- ※ La catégorie choisie est mémorisée.
- ⑧ Bouton de fonction B + Bouton de tir du canon
- ⑨ Sélection de mode
- ⑩ Bouton de fonction B + Bouton de tir de la mitrailleuse
- ⑪ Char lourd
- ⑫ Char moyen
- ⑬ Char léger
- ⑭ Mode Combat
- ⑮ Mode Test
- ⑯ Réglage du volume sonore
- ※ Le volume choisi est mémorisé.
- ⑰ Augmentation du volume: Bouton de fonction B + Bouton de tir du canon
- ⑱ Baisse du volume: Bouton de fonction B + Bouton de tir de la mitrailleuse
- ⑲ Réglage de la vitesse du char
- ⑳ Plus rapide: Bouton de fonction A + Bouton de tir du canon
- ㉑ Moins rapide: Bouton de fonction A + Bouton de tir de la mitrailleuse



## ■前進と後退 / Forward and Reverse / Vorwärts und Rückwärts / Marche avant et marche arrière

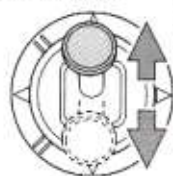
●コントロールスティック左を上を上に倒すと車体はゆっくり前進していきます。さらに倒すと速度が上がっていきます。車体のスピードに合わせてエンジン音も変化します。スティックをニュートラルに戻すと停止します。停止時はアイドリング音になります。後退する時はスティックを下に倒します。前進の時と同じようにさらに倒すと速度が上がりエンジン音も変化します。

●Push Control Stick 1 forward a little for slow forward movement. Pushing it forward further results in faster movement with different engine sounds. Push the stick back to reverse. Higher speed with corresponding engine sound change is also possible in reverse.

●Den Steuerknüppel 1 für langsame Vorwärtsfahrt nur ein wenig nach vorne bewegen. Weiteres Drücken nach vorne ergibt schnellere Fahrt mit unterschiedlichen Motorgeräuschen. Den Knüppel für Rückwärtsfahrt nach hinten drücken. Höhere Geschwindigkeit mit zugehörigem Motorgeräusch ist auch in Rückwärtsfahrt möglich.

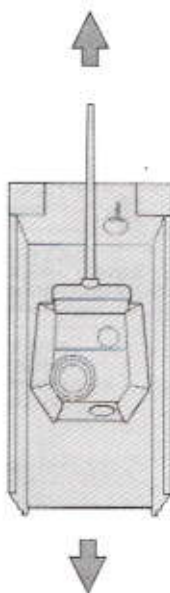
●Pousser le manche 1 un peu vers l'avant pour avancer lentement. Pousser un peu plus accélère le mouvement avec changement du son du moteur. Ramener le manche vers soi pour la marche arrière. Une vitesse plus élevée avec son du moteur correspondant est également possible en marche arrière.

コントロールスティック左  
Control stick 1  
Steuerknüppel 1  
Lever de contrôle 1



前進  
Forward  
Vorwärts  
Manche avant

後退  
Reverse  
Rückwärts  
Manche arrière



## ■方向転換1: 信地旋回 & 緩旋回 / Turning / Kurvenfahrt / Virage

●戦車は左右の履帯の回転速度を変えたり、一方の履帯を停止させて方向転換します。車にたとえれば、カーブを曲がる時のような大きなコーナリングを緩旋回、右左折するときのようなターンを信地旋回と考えれば良いでしょう。コントロールスティック左を前に倒しながら左右どちらかに少しづつ倒す(実際は斜め方向)と緩旋回、左右どちらかにいっぱい倒せば信地旋回します。この操作を後退状態で行うと後退しながらそれぞれの旋回が行えます。

●A real tank can change direction by changing the rotation speed of either the left or right track. Push Control Stick 1 slightly forward left or forward right for front turning. Push it fully forward left or forward right for sharp turning. For reverse turns, push Control Stick 1 rearwards instead.

●Ein echter Panzer kann die Fahrtrichtung ändern, indem er die Drehzahl entweder an der linken oder rechten Kette verändert. Den Steuerknüppel 1 leicht nach vorne links oder vorne rechts für eine Vorwärtskurve drücken. Für eine scharfe Kurve voll nach vorne links oder vorne rechts drücken. Für Kurven nach hinten den Steuerknüppel entsprechend nach rückwärts drücken.

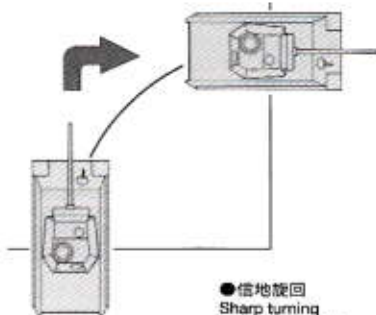
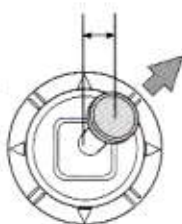
●Un véritable char peut changer de direction en modifiant la vitesse de la chenille droite ou gauche. Pousser lentement le manche 1 vers l'avant à gauche ou à droite pour un virage en marche avant. Pousser complètement le manche 1 vers l'avant à gauche ou à droite pour un virage serré. Pour les virages en marche arrière, tirer le manche vers l'arrière.



### 《信地旋回》

Sharp turning  
Wende vorwärts  
Serré avant

コントロールスティック左  
Control stick 1  
Steuerknüppel 1  
Levier de contrôle 1

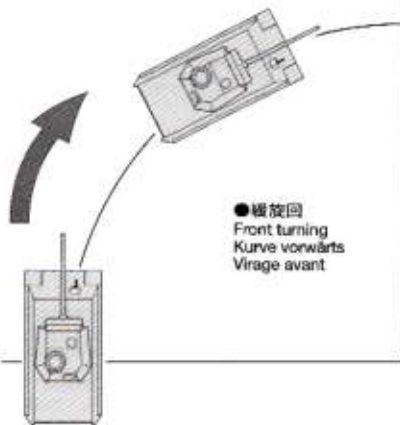


●信地旋回  
Sharp turning  
Wende vorwärts  
Serré avant

### 《緩旋回》

Front turning  
Kurve vorwärts  
Virage avant

コントロールスティック左  
Control stick 1  
Steuerknüppel 1  
Levier de contrôle 1



●緩旋回  
Front turning  
Kurve vorwärts  
Virage avant

●上図は右信地旋回および右緩旋回を表しています。左信地旋回、左緩旋回をおこなう場合は前進中にスティックを左に倒します。実際は緩旋回から信地旋回までの一連の動作には切れ目がないため、感覚的に覚えるようにしましょう。また後退する場合はスティック左を下に倒します。また信地旋回時は旋回する側の履帯は動きません。緩旋回時は左右の履帯に回転差をつけて旋回します。ちなみに超信地旋回時は左右の履帯が逆回転します。

●Above illustrations show sharp turning and front turning to the right. For left turns, steer Stick 1 to the left. Learn the control stick position at which turning becomes sharp turning. During sharp turning, the track on the turning direction side is stopped. Gradual turns involve adjusting the speed of both tracks. Pivoting involves moving the tracks in opposite directions.

●Obenstehende Abbildungen zeigen eine scharfe Wende und eine Vorwärtskurve nach rechts. Für Linkskurven den Knüppel 1 nach links ausschlagen. Lernen Sie mit der Zeit die Knüppelstellung, bei welcher die Kurvenfahrt zur Wende wird. Eine sich ändernde Kurve erfordert das Abstimmen der Kettengeschwindigkeit beider Ketten. Wenden auf der Stelle wird erreicht, indem sich die Ketten in entgegengesetzte Richtung bewegen.

●Les illustrations ci dessus montrent un virage serré et un virage vers la droite. Pour un virage à gauche, Amener le manche 1 vers la gauche. Déterminer la position du manche pour laquelle le virage devient serré. Lors d'un virage serré, la chenille intérieure s'arrête. Un virage large s'effectue en ajustant la vitesse des deux chenilles. Le pivotement s'effectue en faisant pivoter les chenilles dans des directions opposées.

## ■方向転換2：超信地旋回 Pivot Turning / Drehen auf der Stelle / Pivotement sur place

●戦車は乗用車と違って、左右のキャタビラを逆回転させることにより車体の中心を軸としてその場で回転することができます。これを超信地旋回と呼びます。

①コントロールスティック左を左右どちらかがいっばいに倒しながら②コントロールスティック左を上にも倒すと車体は超信地旋回します。

★通常操作に戻るためには1度スティックをニュートラルに戻す（左指をスティックから離す）必要があります。

●Pivoting can be done by moving the tracks in opposite directions. Fully steer Control Stick 1 to right or left, then push it forward for pivoting.

●Wenden auf der Stelle wird durch Bewegen der Ketten in entgegengesetzte Richtung bewirkt. Den Steuerknüppel 1 voll nach rechts oder links ausschlagen, dann zum Wenden nach vorne drücken.

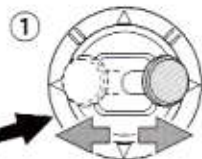
●Le pivotement s'effectue en faisant pivoter les chenilles dans des directions opposées. Amener complètement le manche 1 vers la droite ou la gauche puis le repousser vers l'avant pour pivoter.

コントロールスティック左

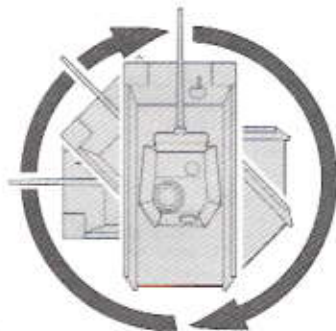
Control stick 1

Steuerknüppel 1

Levier de contrôle 1



②



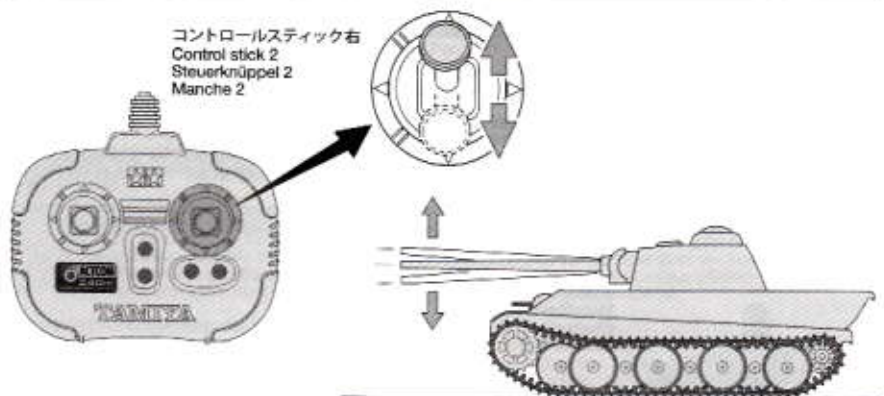
## ■砲身の上下 / Raising and Lowering Gun / Heben und Senken der Kanone / Levée et abaissement du canon

●コントロールスティック右を上にも倒すと砲身は上がり、下にも倒すと砲身は下がります。スティックを離しても砲身は水平には戻りません。またある程度の角度になるとストッパーが働きそれ以上、上下しなくなります。砲身を上下している間スピーカーからは砲身上下音がします。

●Push Control Stick 2 forward to raise gun. Push it rearwards to lower gun. Releasing control stick will not automatically return gun to neutral position. The range of gun elevation is also limited by a stopper on the gun elevation unit. Onboard speaker produces sound effects which correspond to gun elevation action.

●Den Steuerknüppel 2 zum Heben der Kanone nach vorn drücken. Zum Senken der Kanone zurückziehen. Beim Loslassen des Steuerknüppels kehrt die Kanone nicht automatisch in die Neutralstellung zurück. Der Bereich des Anstellwinkels der Kanone ist an der Stelleinheit auch mit einem Anschlag begrenzt. Der eingebaut Lautsprecher erzeugt die dem Hochfahren der Kanone entsprechenden Geräusche.

●Poussez le manche 2 en avant pour monter le canon et en arrière pour le baisser. Relâcher le manche ne ramènera pas automatiquement le canon en position neutre. L'angle d'élévation du canon est également limité par une butée au niveau de l'unité d'élévation canon. Le haut parleur embarqué émet le bruit du système de levage du canon.



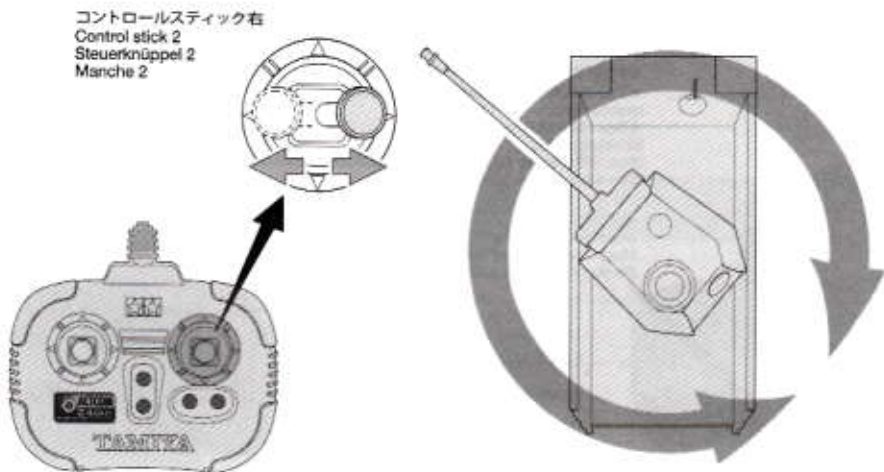
### ■砲塔旋回 / Turret Rotation / Turmdrehung / Rotation de la tourelle

●コントロールスティック右を左に倒すと砲塔左旋回、右に倒すと砲塔右旋回になります。砲塔旋回はコントロールスティックを倒せば倒しただけ速く旋回します。最大約360度まで回転しますがそれ以上はストッパーが働いて回転しくなりません（反対方向には旋回できます）。砲塔旋回中、スピーカーからは旋回音がします。

●Steer Control Stick 2 leftward for counterclockwise turret rotation. Steer it rightward for clockwise turret rotation. The further you push the stick, the faster the turret moves. The range of turret rotation is limited by a stopper (approximately 360 degrees). Onboard speaker produces sound effects which correspond to turret rotation.

●Bewegen Sie Steuerknüppel 2 nach links für Turmdrehung gegen den Uhrzeiger. Für Turmdrehung im Uhrzeiger nach rechts ausschlagen. Je stärker Sie den Knüppel ausschlagen, desto schneller dreht sich der Turm. Der Bereich der Turmdrehung ist durch einen Anschlag begrenzt (etwa 360 Grad). Der eingebaut Lautsprecher erzeugt die der Turmdrehung entsprechenden Geräusche.

●Poussez le manche 2 à gauche pour faire tourner la tourelle vers la gauche. Poussez le vers la droite pour la faire tourner vers la droite. L'amplitude de rotation de la tourelle est limitée par une butée (approximativement 360°). Le haut parleur embarqué émet le bruit du système de rotation de la tourelle.



## ■主砲の発射 / Firing Main Gun / Feuern der Hauptkanone / Canon principal

●主砲発射ボタンを押すと主砲の閃光と共に発砲音がします。この際、車体反動があり、ほんの少し車体が後退します。また主砲の発砲間隔は初期設定では約9秒（毎分6発）となっています。

●Push Main Gun Firing Button. The muzzle flashes, firing sounds emanate from speaker, and the hull slightly recoils. Default interval between firing is set at 9 seconds (6 times a minute).

●Drücken Sie den Feuerknopf der Hauptkanone. Mündungsfeuer blitzt auf, Feuergeräusche ertönen aus dem Lautsprecher und der Rumpf wird leicht zurückgestoßen. Das Standard-Feuerintervall ist auf 9 Sekunden (6 Mal pro Minute) eingestellt.

●Appuyer sur le bouton de tir du canon. Un flash lumineux apparaît au bout du canon, le haut parleur émet le bruit du tir et la caisse recule légèrement. L'intervalle entre deux tirs est fixé par défaut à 9 secondes (6 tirs par minute).



## ■機銃 / Firing Machine Gun / Feuern des Maschinengewehrs / Tir de la mitrailleuse

●機銃ボタンを押すと機銃の発射音がスピーカーから聞こえてきます。機銃は最長3秒間の連続発射ができます。再度連射する時はボタンをいったん放し、再び押します。

●Push Machine Gun Firing Button and firing sounds emanate from speaker. The machine gun can fire continuously for about 3 seconds. To fire the gun again, release the button and push it again.

●Drücken Sie den Feuerknopf des Maschinengewehrs und Feuergeräusche ertönen aus dem Lautsprecher. Das Maschinengewehr kann etwa 3 Sekunden Dauerfeuer geben. Um erneut zu schießen, den Knopf loslassen und dann wieder drücken.

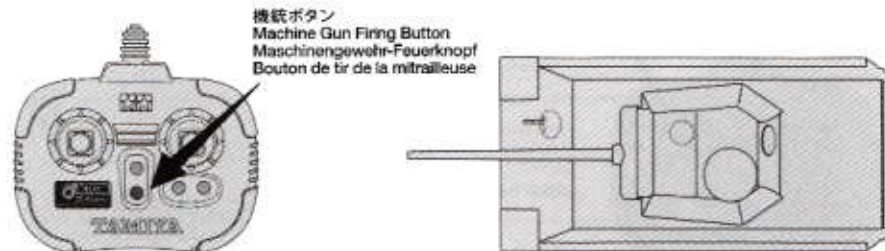
●Appuyer sur le bouton de tir de la mitrailleuse. Le haut parleur émet le bruit du tir. La mitrailleuse peut tirer continuellement pendant 3 secondes. Pour tirer à nouveau, relâcher le bouton et ré-appuyer.

★約3秒間の機銃連射ができます。ただし、機銃身の発光はありません。

★The machine gun can fire continuously for about 3 seconds but does not feature muzzle flash.

★Das Maschinengewehr kann etwa 3 Sekunden Dauerfeuer geben, besitzt aber keinen Mündungsblitz.

★La mitrailleuse peut tirer continuellement pendant 3 secondes mais il n'y a pas de flash lumineux au bout du tube.





# STEP 4

## ■車両の調整 / Adjustment / Einstellung / Réglage

### ■スピーカーの音量調整 / Volume Adjustment / Lautstärken-Regelung / Réglage du volume

- 送信機から車両スピーカーの音量調整が16段階に調整できます。調整はエンジンがかかった状態でおこないます。ファンクションキーBを押しながら主砲発射ボタンを押すと音量が上がります。ファンクションキーBを押しながら機銃ボタンを押すと音量が下がり最後は無音状態になります。音量は電源を切っても最後に設定した音量になります。ただし音量8より下に設定すると次に電源を入れたときは自動的に音量が8に設定されてしまいます。
- 16 levels of volume adjustment are possible via the transmitter. While pressing Function Button B, push Main Gun Firing Button to increase volume and Machine Gun Firing Button to decrease. The volume level is stored when the tank is switched off, but if it was set to less than 8, it will be reset to 8 when the tank is switched on again.
- 16 Lautstärken können über den Sender eingestellt werden. Halten Sie den Funktionsknopf B gedrückt und drücken Sie den Feuerknopf der Hauptkanone zur Erhöhung der Lautstärke, den Feuerknopf des Maschinengewehrs zur Verringerung. Die Höhe der Lautstärke wird gespeichert, wenn der Panzer abgeschaltet wird; war sie jedoch auf weniger als 8 eingestellt, wird sie beim erneuten Einschalten des Panzers auf 8 zurückgestellt.
- 16 niveaux de volume sont sélectionnables depuis l'émetteur. En maintenant appuyé le bouton de fonction B, enfoncez le bouton de tir du canon pour augmenter le volume ou celui de tir de la mitrailleuse pour le diminuer. Le volume sonore est mémorisé lorsque le char est arrêté. Si le volume était inférieur à 8, il sera réinitialisé à 8 au prochain démarrage du char.

主砲発射ボタン  
Main Gun Firing Button  
Hauptkanonen-Feuerknopf  
Bouton de tir du canon

機銃ボタン  
Machine Gun Firing Button  
Maschinengewehr-Feuerknopf  
Bouton de tir de la mitrailleuse



ファンクションキーB  
Function Button B  
Funktionsknopf B  
Bouton de fonction B

### ■車体のスピード調整 / Tank Speed Adjustment / Einstellung der Panzergeschwindigkeit / Réglage de la Vitesse du Char

- 車体のスピードは3段階に設定できます。初期設定では一番速い設定（スピード3）になっています。調整はエンジンがかかった状態で行います。ファンクションキーAを押しながら主砲発射ボタンを押すとスピードは上がり、機銃発射ボタンを押すと下がります。車体が動いていてもスピード調整が可能です。ただし車体側の電源スイッチを一度切ると設定はリセットされ初期設定のスピード3に戻ります。設定状態のインジケーターでの確認はできません。
- 3 driving speeds can be selected. While pressing the Function Button A, push Main Gun Firing Button to increase speed and Machine Gun Firing Button to decrease. Speed adjustment is possible even while the tank is moving but the setting will not be stored when the tank is switched off. Preset speed is 3 (the fastest).
- Es können 3 Geschwindigkeiten gewählt werden. Funktionsknopf A gedrückt halten und den Feuerknopf der Hauptkanone zum Erhöhen der Geschwindigkeit drücken, zur Reduzierung den Maschinengewehr-Feuerknopf. Die Änderung der Geschwindigkeit ist auch während der Fahrt des Panzers möglich, allerdings wird diese Einstellung beim Abschalten des Panzers nicht gespeichert. Voreingestellt ist die Geschwindigkeit 3 (schnellste).
- 3 vitesses sont disponibles. En maintenant appuyé le bouton de fonction A, enfoncez le bouton de tir du canon pour augmenter la vitesse ou celui de tir de la mitrailleuse pour la réduire. Le réglage est possible durant le déplacement du char mais il ne sera pas mémorisé à l'arrêt du char. La vitesse par défaut est 3 (la plus rapide).

主砲発射ボタン  
Main Gun Firing Button  
Hauptkanonen-Feuerknopf  
Bouton de tir du canon

機銃ボタン  
Machine Gun Firing Button  
Maschinengewehr-Feuerknopf  
Bouton de tir de la mitrailleuse



ファンクションキーA  
Function Button A  
Funktionsknopf A  
Bouton de fonction A

## ■ステアリングトリムの調整 / Steering Trim Adjustment / Lenkungstrimm nachstellen / Régler le trim de direction

●戦車の場合左右のモーターを使って走行しているため左右のモーターバランスが崩れると直進しなくなってしまう。その場合はこの機能を使って直進するように調整します。

### ■右に曲ってしまう場合

トリムダイヤルを左に少しずつまわして真っすぐ走る位置に調整します。

### ■左に曲ってしまう場合

トリムダイヤルを右に少しずつまわして真っすぐ走る位置に調整します。

●Due to slight differences in motor output, the tank's movement may be slightly off-center. This can be fixed by adjusting steering trim.

### ■Rotate Trim Dial to left if the tank goes right.

### ■Rotate Trim Dial to right if the tank goes left.

●Bedingt durch geringe Unterschiede in der Motorleistung kann die Fahrt des Panzers leicht von der Geradeausfahrt abweichen.

Dies kann mit Nachstellen des Lenkungstrimms korrigiert werden.

### ■Das Trimmrad nach links drehen, wenn der Panzer nach rechts fährt.

### ■Das Trimmrad nach rechts drehen, wenn der Panzer nach links fährt.

●Du fait de la légère disparité de puissance des moteurs,

les mouvements du char peuvent être légèrement décentrés. On peut le corriger au moyen du trim de direction.

### ■Tourner la molette de trim vers la gauche si le char part à droite.

### ■Tourner la molette de trim vers la droite si le char part à gauche.



# STEP 5

## ■応用操作 / Mode-Specific Operation / Den Modus betreffende Funktionen / Utilisation des Modes Spécifiques

### ■モード切替 / Mode Mode Selection / Wechseln des Modus / Changement de Mode

バトルモード (他の車両との戦闘モード) とテストモード (対戦相手がいない場合にバトルシステムのテストする) に切り替えることができます。この2つのモードには車両選択が関わってきます。またこれらのモードに切り替える場合は必ず、休止状態でおこなってください。

最初に電源を入れたときは、車体側のインジケータランプが赤く5回点滅します。(初期状態はバトルモードで、車両は重戦車です) 車両選択の切り替えをおこなうとインジケータランプはオレンジ (中戦車) に点滅します。続けて切り替えると緑 (軽戦車) に点滅、そして赤 (重戦車) に切り替わります。車両はボタンを押すことに順に切り替わります。この色が車両選択を表しています。選択した車両によってノックアウトするまでの回数が異なるので注意します。

#### 《休止状態》

エンジンを休止させます。車体からアイドル音が聞こえる状態が通常の操作状態です。ファンクションキーAとファンクションキーBを同時に押すとエンジン音がストップします (電源は切れてはいませんが、すべての操作ができなくなります)。インジケータランプが緑に点灯し休止状態になります。この状態でモードを切り替えます。

休止状態から復帰する場合は、再びファンクションキーAとBボタンを同時に押すとインジケータランプはゆっくりとした赤 (緑またはオレンジの場合もある) の5回点滅をし、エンジンがかかりアイドル音がします。この操作はテストモードでもバトルモードでも休止状態から復帰する場合は同じです。

#### 《モード切替》

通常は初期状態でバトルモードになっています。休止状態からファンクションキーBを押したまま機銃ボタンを1回押します。インジケータランプが2回赤く点滅して緑の点灯状態になります。この状態がテストモードです。もう一度ファンクションキーBを押したまま機銃ボタンを押すとインジケータランプが緑に2回点滅して緑の点灯状態になります。この状態がバトルモードです。この操作を繰り返してテストモードとバトルモードを切り替えます。

主砲発射ボタン  
Main Gun Firing Button  
Hauptkanonen-Feuerknopf  
Bouton de tir du canon

機銃ボタン  
Machine Gun Firing Button  
Maschinengewehr-Feuerknopf  
Bouton de tir de la mitrailleuse



ファンクションキーA  
Function Button A  
Funktionsknopf A  
Bouton de fonction A

ファンクションキーB  
Function Button B  
Funktionsknopf B  
Bouton de fonction B

## 《テストモード》

休止状態からテスト可能状態にします。ファンクションキーAとBを同時に押すとインジケータータランプは車両に応じた色の5回点滅をし、エンジンががかりアイドリング音になります。この状態でバトルシステムが正常に働いているか確認できます。バトルモードでは跳弾等によって自分が撃った弾には当たらないような仕組みになっていますが、テストモードではこれを解除して被弾することによって単独でシステムチェックができるようになっています。

白い壁などを前にして、主砲を発射すると跳弾し被弾します。音がしてインジケータータランプが緑、オレンジ、赤い点滅を1回ずつしてインジケータータランプはオレンジの点灯状態になります。選択している車両によってノックアウトするまでの被弾数は異なりますが、軽戦車では3発でノックアウトになり砲身が下がって3色の点滅をします。中戦車は6発、重戦車は9発でノックアウトになります。ノックアウトされるとその間すべての操作ができなくなります。その後エンジン始動音がして砲身が元に戻り、インジケータータランプは車両に応じた色で5回点滅した後、緑の点灯状態になり完全復帰します。

	バトルモード Battle Mode Kampfmodus Mode Combat	テストモード Test Mode Testmodus Mode Test
LEDの色 LED indicator LED Anzeige Indicateur LED	緑に2回点滅して切り替わる。 Flashes green twice, then turns green. Blinkt zweimal grün und bleibt dann grün. Clignote vert 2 fois, puis brille en vert.	赤に2回点滅して切り替わる。 Flashes red twice, then turns green. Blinkt zweimal rot und wechselt dann auf grün. Clignote rouge 2 fois, puis brille en vert.
機能 Function Funktion Fonction	自分の弾には被弾しない。 Battles with other tanks Kämpfe mit anderen Panzern Combat avec d'autres chars	自分の弾に被弾する。 Self-diagnostics Selbst-Diagnose Autocontrôles

## 《バトルモード》

テストモード停止状態からファンクションキーBを押したまま機銃ボタンを1回押します。インジケータータランプが2回緑に点滅して緑の点灯状態になります。この状態がバトルモードです。

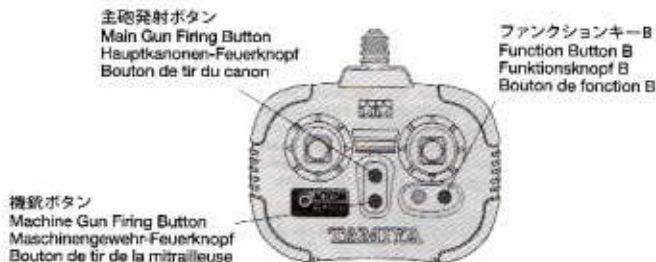
バトルモードでは他の車両と戦艦ゲームがおこなえます。また、重戦車、中戦車、軽戦車へ切り替えることができます。この車両選択は主砲の発砲間隔、被弾数と被弾発砲禁止時間が異なりバトルの条件などによって切り替えて使用します。

## 《車両選択切替》

車両は重戦車、中戦車と軽戦車があります。この3つから一つを選びます。休止状態からファンクションキーBを押したまま主砲発射ボタンを1回押して車両を切り替えます。初期状態は重戦車（赤）になっているので、この操作をすると中戦車に切り替ります。インジケータータランプが2回オレンジに点滅してモードが中戦車に切り替わったことを示します。その後、緑の点灯状態になります。この操作を繰り返すと重戦車（赤）→中戦車（オレンジ）→軽戦車（緑）→重戦車（赤）に切り替えることができます。各車両では主砲の発砲間隔、被弾数と回復までの時間が異なります。一度切り替えた車両は記憶され電源を切っても次に切り替えない限り、元に戻ることはありません。各車両の状態は以下の表を参考にしてください。またゲーム中に1回でも被弾していると、車体の電源を切るか、ノックアウトされるまで、車両選択の変更はできません。

## 《バトルモードへの復帰》

車両選択をした後、車体の電源スイッチを切り、入れ直すと復帰します。





	重戦車 Heavy Tank	中戦車 Medium Tank	軽戦車 Light Tank
LEDの色 LED Indicator	赤 Red	オレンジ Orange	緑 Green
主砲発射間隔 Gun Firing Interval	9秒 9 seconds	5秒 5 seconds	3秒 3 seconds
ノックアウト時間 Knocked Out Time	15秒 15 seconds	15秒 15 seconds	15秒 15 seconds
被弾無効時間 Recovery Time	10秒 10 seconds	12秒 12 seconds	15秒 15 seconds

#### ●Mode Changing

The tank is equipped with a Battle Mode for battles with other tanks, a Test Mode for self-diagnostics, as well as a selection of 3 different tank classes (light/medium/heavy). Mode changing is possible while the tank is in Suspended State. Factory setting is Battle Mode/Heavy Tank.

#### ●Suspended State

While the tank is idling, push Function Buttons A and B at the same time. The engine sound stops, LED indicator turns green, and the tank enters Suspended State (all movement/effects disabled). In order to operate the tank again, push Function Buttons A and B at the same time once more. LED indicator then flashes 5 times and the engine start-up and idling sound effects resume.

#### ●Selecting Battle Mode/Test Mode

In Suspended State, keep Function Button B pressed while pushing Machine Gun Firing Button once. LED indicator flashes 2 times in red, then turns green to indicate that Test Mode is selected. While pressing Function Button B, push Machine Gun Firing Button B again. LED indicator flashes 2 times in green, then turns green to indicate that Battle Mode is selected.

#### ●Test Mode (Checking Battle System)

After selecting Test Mode, push Function Buttons A and B at the same time. LED indicator flashes 5 times, engine sound is heard, and Test Mode activates. Damage reaction can then be checked by reflected infrared LED beams. Fire the main gun at a white wall. If unit works properly, damage sound should be heard and LED indicator flashes green, orange, red, then finally turns orange. The defense capability varies according to tank class (light tank: 3 hits, medium tank: 6 hits, heavy tank: 9 hits). When the tank is "Knocked Out", LED indicator flashes in 3 colors, gun barrel depresses, and the tank becomes inoperative. After being inoperative for a time (varies according to tank class), LED indicator flashes 5 times then changes to green, engine starts and gun barrel rises, and the tank becomes fully operational again.

#### ●Battle Mode

From Test Mode, hold Function Button B while pressing Machine Gun Firing Button. LED indicator flashes twice in green then remains on to show that Battle Mode is selected. Battle Mode allows realistic tank vs. tank battles. The unit allows a selection of 3 different tank classes. Select according to battle conditions.

#### ●Selecting Tank Class

Main gun firing intervals, defensive capabilities, and recovery times vary according to tank class. While in Suspended State with Function Button B pressed, push Main Gun Firing Button. The LED indicator flashes twice in orange then turns green to show change from heavy (factory setting) to medium class. Repeat this process to change classes according to this cycle: heavy (red) → medium (orange) → light (green) → heavy (red). The selected class is stored even after the tank is switched off. If the tank receives a hit, tank class changing is not possible until it is knocked out or switched off. Refer to the diagram for functions for each tank class.

#### ●Returning to Operation

After selecting a tank class, switch off the tank, then switch it on again to resume operation.



### ●Wechseln des Modus

Der Panzer ist mit einem Kampfmodus für Kämpfe mit anderen Panzern ausgestattet, einem Test-Modus zur Selbstdiagnose, dazu einer Wahlmöglichkeit für drei verschiedene Panzerklassen (schwer/mittel/leicht). Wechseln des Modus ist dann möglich, wenn der Panzer „Außer Gefecht“ ist. Die Werkseinstellung ist Kampfmodus/Schwerer Panzer.

### ●Status Außer Gefecht

Wenn der Panzer sich im Leerlauf befindet, gleichzeitig die Funktionsknöpfe A und B drücken. Das Motorgeräusch endet, die LED-Anzeige wechselt auf grün und der Panzer kommt in den Status „Außer Gefecht“ (alle Bewegungen und Funktionen abgeschaltet). Um den Panzer wieder zu betreiben, erneut die Funktionsknöpfe A und B gleichzeitig drücken. Die LED-Anzeige blinkt 5 Mal und das Geräusch des Motor-Anlassens sowie des Leerlaufs wird wieder aufgenommen.

### ●Anwahl von Kampfmodus/Testmodus

Im Status „Außer Gefecht“ den Funktionsknopf B gedrückt halten und dabei den Maschinengewehr-Feuerknopf einmal drücken. Die LED-Anzeige blinkt 2 Mal in rot und wechselt dann auf grün zur Anzeige, dass der Testmodus angewählt ist. Den Funktionsknopf B gedrückt gehalten und den Maschinengewehr-Feuerknopf erneut drücken. Die LED-Anzeige blinkt 2 Mal in grün und bleibt dann grün zur Anzeige, dass der Kampfmodus angewählt ist.

### ●Testmodus (Überprüfung des Kampfsystems)

Nach Anwahl des Testmodus gleichzeitig die Funktionsknöpfe A und B drücken. Die LED-Anzeige blinkt 5 Mal, das Motorgeräusch ist zu hören und der Testmodus wird aktiviert. Die Reaktion auf eine Beschädigung kann durch reflektierte Infrarot-LED-Strahlen überprüft werden. Feuern Sie die Hauptkanone auf eine weiße Wand. Wenn die Einheit korrekt arbeitet, sollte das Geräusch einer Beschädigung zu hören sein und die LED-Anzeige blinkt grün, orange, rot und schaltet am Ende auf orange. Die Fähigkeit, Treffer einzustecken, ist je nach Panzerklasse unterschiedlich. (Leichter Panzer: 3 Treffer, Mittlerer Panzer: 6 Treffer, Schwerer Panzer 9 Treffer). Wenn der Panzer „abgeschossen“ ist, leuchtet die LED-Anzeige in drei Farben, das Kanonenrohr senkt sich und der Panzer wird funktionslos. Nach einer gewissen Zeit der Funktionslosigkeit (je nach Panzerklasse verschieden) blinkt die LED-Anzeige 5 Mal und wechselt dann auf grün, der Motor startet und das Kanonenrohr hebt sich, der Panzer wird damit wieder voll funktionsfähig.

### ●Kampfmodus

Vom Testmodus kommend, den Funktionsknopf B gedrückt halten und den Maschinengewehr-Feuerknopf drücken. Die LED-Anzeige blinkt zweimal in grün und bleibt erleuchtet, um anzuzeigen, dass der Kampfmodus gewählt ist. Die Einheit bietet die Wahl von 3 verschiedenen Panzerklassen. Entsprechend die Kampfbedingungen auswählen.

### ●Wahl der Panzerklasse

Die Schussfolge der Hauptkanone, die Wehrhaftigkeit und die Wiederherstellungszeit sind je nach Panzerklasse unterschiedlich. Im Status „Außer Gefecht“ mit gedrücktem Funktionsknopf B den Hauptkanonen-Feuerknopf drücken. Die LED-Anzeige blinkt zweimal in orange und wechselt dann auf grün, um den Wechsel von der schweren (Werkseinstellung) zur mittleren Klasse anzuzeigen. Wiederholen Sie diesen Prozess um die Klassen entsprechend dieser Abfolge zu wechseln: schwer (rot), mittel (orange), leicht (grün), schwer (rot). Die gewählte Klasse ist gespeichert, auch wenn der Panzer abgeschaltet wird. Hat der Panzer einen Treffer erhalten, ist ein Wechsel der Panzerklasse nicht möglich ehe er abgeschossen ist oder ausgeschaltet wurde. Beachten Sie die Tabelle bezüglich der Funktionen für jede Panzerklasse.

### ●Rückkehr zur Funktionsfähigkeit

Nach Anwahl der Panzerklasse den Panzer abschalten, dann wieder einschalten, um den Betrieb wieder aufzunehmen.

	Schwerer Panzer	Mittlerer Panzer	Leichter Panzer
LED Anzeige	Rot	Orange	Grün
Schussfolge der Kanone	9 Sekunden	5 Sekunden	3 Sekunden
Ausfallzeit nach Abschuss	15 Sekunden	15 Sekunden	15 Sekunden
Wiederherstellungszeit	10 Sekunden	12 Sekunden	15 Sekunden

### ● Changement de Mode

Le char dispose d'un Mode Combat pour affronter d'autres chars, un Mode Test pour effectuer des autocontrôles et d'un sélecteur de catégorie de chars (lourd/moyen/léger). Le changement de mode est possible lorsque que le char est en Etat d'Hibernation. Les réglages en usine sont Mode Combat/Char Lourd.

### ● Etat d'Hibernation

Lorsque le char est au ralenti, appuyer simultanément sur les boutons de fonction A et B. Le bruit du moteur s'arrête, la LED devient verte et le char entre en Etat d'Hibernation (mouvements et effets désactivés). Pour réveiller le char, appuyer à nouveau simultanément sur les boutons de fonction A et B. La LED clignote 5 fois et le moteur se fait à nouveau entendre au ralenti.

### ● Sélection Mode Combat/Mode Test

En état d'hibernation, maintenir le bouton B enfoncé en appuyant une fois sur le bouton de tir de la mitrailleuse. La LED clignote 2 fois en rouge puis devient verte pour indiquer que le Mode Test est sélectionné. En maintenant le bouton B enfoncé, appuyer à nouveau une fois sur le bouton de tir de la mitrailleuse. La LED clignote 2 fois en vert puis devient verte pour indiquer que le Mode Combat est sélectionné.

### ● Mode Test (Contrôle du Système de Combat)

Après sélection du Mode Test, appuyer simultanément sur les boutons de fonction A et B. La LED clignote 5 fois, le bruit du moteur est audible et le Mode Test s'active. La réaction aux dommages peut être contrôlée au moyen des rayons infrarouges réfléchis. Faire tirer le canon face à un mur blanc. Si le système fonctionne correctement, un coup au but est entendu et la LED clignote vert, orange, rouge puis devient orange. La capacité de résistance varie en fonction de la catégorie de char (char léger: 3 coups, char moyen: 6 coups et char lourd: 9 coups). Lorsque le char est définitivement hors de combat, la LED clignote en 3 couleurs, le canon s'abaisse et le char ne fonctionne plus. Après un certain temps (variant en fonction de la catégorie de char), la LED clignote 5 fois puis passe au vert, le moteur redémarre, le canon se relève et le char est à nouveau complètement opérationnel.

### ● Mode Combat

A partir du Mode Test, appuyer sur le bouton de fonction B en enfonçant le bouton de tir de la mitrailleuse. La LED clignote 2 fois en vert puis reste allumée pour indiquer que le Mode Combat est sélectionné. Le Mode Combat permet des affrontements réalistes entre blindés. L'unité permet de choisir entre 3 catégories de chars. Choisir en fonction des conditions de combat.

### ● Sélection de la Catégorie de Char

L'intervalle de temps entre le tir du canon, les capacités de résistance aux coups reçus et le temps de récupération varient en fonction de la catégorie de char. En état d'hibernation avec le bouton de fonction B enfoncé, appuyer sur le bouton de tir du canon. La LED clignote 2 fois en orange puis devient verte pour signifier le passage de la catégorie lourd (réglage en usine) à moyen. Répéter cette manipulation pour changer de catégorie en suivant ce cycle : lourd (rouge) → moyen (orange) → léger (vert) → lourd (rouge). La catégorie sélectionnée est mémorisée même après arrêt du char. Si le char reçoit un coup, le changement de catégorie n'est possible qu'après sa mise hors de combat ou son arrêt. Se reporter au tableau pour les caractéristiques de chacune des catégories de chars.

### ● Retour en Opérations

Après avoir sélectionné la catégorie de char, éteindre le char puis le remettre en marche pour recommencer à jouer.

	Char lourd	Char moyen	Char léger
Indicateur LED	Rouge	Orange	Vert
Intervalle de tir du canon	9 secondes	5 secondes	3 secondes
Temps Hors de Combat	15 secondes	15 secondes	15 secondes
Temps de Récupération	10 secondes	12 secondes	15 secondes

# STEP 6

## ■タンクバトル / Tank Battles / Panzerschlachten / Combats de Chars

### ■バトルシステムの作動確認 / Checking Battle System / Prüfen des Kampfsystems / Vérification du Système de Combat

- 対戦相手が準備中で単独でテストする場合  
P15のテストモードでシステムチェックをおこないます。
- 対戦相手がいる場合  
お互いに撃ち合いをして被弾するか確認します。お互いに被弾すればシステムは正常です。
- 対戦を開始する前に一度、車体側の電源を切り、システムをリセットしておきましょう。
- Self-checking  
Refer to page 16 for details.
- Checking with another tank  
Fire the main gun at each other to check functions. If units work properly, damage reaction should occur.
- Switch off the tank to reset memory before battling.
- Selbsttest  
Beachten Sie Seite 17 bezüglich Details.
- Überprüfen mit einem anderen Panzer  
Feuern Sie die Hauptkanone aufeinander, um die Funktionen zu überprüfen. Wenn die Einheiten richtig arbeiten, sollte eine Reaktion auf die Beschädigung eintreten.
- Den Panzer vor Kampfhandlungen zum Zurücksetzen des Speichers ausschalten
- Autocontrôles  
Se reporter page 16 pour les détails
- Vérifications avec un autre char  
Faire un échange de tir l'un vers l'autre pour vérifier les fonctions. Si l'unité fonctionne correctement, une réaction d'endommagement survient.
- Éteindre le char pour réinitialiser la mémoire avant d'engager le combat.

### ■タンクバトル開始 / Tank Battles / Panzerschlachten / Combats de Chars

- 対戦相手がそろって、対戦ルールを決めたら、バトルスタートです。「敵戦車発見! 距離1200、主砲発射!」爆音とともに砲身先端が発光、敵戦車に弾があたると消音音とともに被弾音がしてインジケータランプが点滅します。バトルモードでは各車間によって被弾回数が決まられています。もちろん重戦車ではノックアウトまでの被弾回数は多くなりますが、主砲の発砲間隔も3倍になります。一概にはどちらがいいとは言えませんが実際の戦闘とは違い、重戦車の場合はノックアウトまでの回数こそ多いのですが、軽戦車でも確実に重戦車をノックアウトできる仕組みになっています。また、被弾することに戦車の最高速が落ちて行き、回避行動が取りにくくなります。自分がどのくらい被弾しているかはインジケータランプの表示で分かります。表を参考にインジケータランプに気を配ってください。
- When firing the main gun, the tank also produces muzzle flash. When your own tank is hit, the LED indicator flashes and a damage sound is emitted. Heavy tanks have high durability, but the interval of main gun firing is 3 times longer than a light tank. The more times the tank is hit, the more its speed is decreased. LED indicator shows the number of hits a tank has received. Refer to the Damage explanation chart.
- Beim Abfeuern der Hauptkanone erzeugt der Panzer auch ein Mündungsfeuer. Ist Ihr eigener Panzer getroffen, blinkt die LED-Anzeige und ein Beschädigungsgeräusch ertönt. Schwere Panzer besitzen hohe Standfestigkeit, aber die Zeit der Schussfolge ist 3 Mal länger als bei einem Leichten Panzer. Je öfter der Panzer getroffen wird, umso langsamer wird seine Geschwindigkeit. Die LED-Anzeige zeigt die Anzahl der Treffer, die ein Panzer erhalten hat. Beachten Sie die Tabelle mit der Erklärung der Beschädigungen.
- Lorsque le canon tire, il émet un flash lumineux. Lorsque votre tank est touché, la LED clignote et un bruit de coup au but est émis. Les chars lourds résistent mieux mais leur intervalle de temps entre deux tirs est 3 fois plus long que celui d'un char léger. Plus le char encaisse de coups, plus sa vitesse décroît. La LED indique le nombre de coups reçus par le char. Se reporter au tableau pour les explications sur les dommages.



■車両モード対比表

Damage explanation chart  
Erklärung der Beschädigungen  
Tableau des Dommages

被弾回数 Number of hits Anzahl der Treffer Nombre de coups reçus	重戦車 Heavy tank Schwerer Panzer Char lourd	中戦車 Medium tank Mittlerer Panzer Char moyen	軽戦車 Light tank Leichter Panzer Char léger
1	80% / オレンジ(Orange)	80% / オレンジ(Orange)	80% / オレンジ(Orange)
2	80% / オレンジの点滅 (Flashes Orange)	80% / オレンジの点滅 (Flashes Orange)	50% / 赤(Red)
3	80% / オレンジの点滅 (Flashes Orange)	80% / オレンジの点滅 (Flashes Orange)	ノックアウト、3色の点滅 Knocked out / Flashes 3 colors
4	80% / オレンジの点滅 (Flashes Orange)	50% / 赤(Red)	※左は遅力、右はLEDの色を示しています。 ※Reduced Speed on left, LED indicator appearance on right ※Verringerte Geschwindigkeit links, Aufscheinen der LED-Anzeige rechts. ※Vitesse Réduite à gauche, Apparence du LED à droite
5	50% / 赤(Red)	50% / 赤の点滅 (Flashes Red)	
6	50% / 赤の点滅 (Flashes Red)	ノックアウト、3色の点滅 Knocked out / Flashes 3 colors	
7	50% / 赤の点滅 (Flashes Red)		
8	50% / 赤の点滅 (Flashes Red)		
9	ノックアウト、3色の点滅 Knocked out / Flashes 3 colors		

●スピード1 (一番遅い) のモードでは遅力は被弾回数に関わらず常に100%です。

●重戦車と中戦車で攻撃を受けた際、同じ色の点滅が表示ですが攻撃を受けるほど遅い点滅になります。

●If tank speed is set to 1 (slowest), the tank speed does not decrease even if the tank has taken hits.

●Although heavy and medium tanks have the same flashing LED colors, the more hits received, the faster the LED flashes.

●Wird die Panzergeschwindigkeit auf 1 (langsamste) eingestellt, verringert sich die Panzergeschwindigkeit nicht, selbst wenn der Panzer Treffer erhalten hat.

●Obwohl Schwere und Mittlere Panzer die gleichen LED-Farben beim Blinken aufweisen, blinkt die LED je nach Anzahl der erhaltenen Treffer umso schneller.

●Si la vitesse du char est réglée sur 1 (la plus lente), la vitesse ne décroît pas après l'encaissement des coups.

●Bien que les chars lourds et moyens aient les mêmes couleurs clignotantes de LED, le clignotement s'accélère avec le nombre de coups reçus.



#### 〔ノックアウト〕

被弾数の限界に達して、ノックアウトされると爆発音と共にLEDの激しい点滅が起こり、砲身が下がって全機能が停止します。ノックアウトされた車両は約15秒間動かすことができなくなります。

#### 〔ノックアウトからの復活〕

被弾してノックアウトが終了すると、回復モードに移行します。セルのスターター音がしてゆっくり2回前進して砲身が元に戻り全機能が回復します。回復時にインジケータランプがゆっくり5回点滅するので、点滅するインジケータランプの色で再度自分の車両(重・中・軽)が確認できます。続いて車体の機能が回復すると被弾無効に移行します。被弾無効とはノックアウトされ、動けない間に回まれ回復した直後に集中攻撃を受けないようにするためと、回復直後に敵に対して不意打ち攻撃ができないようにするための機能です。重戦車は10秒、中戦車は12秒、軽戦車は15秒の被弾無効状態があり、その間に安全地帯に待避することができます。またこのとき被弾無効に入ったことを知らせるためにインジケータランプは緑の点滅になります。インジケータランプが緑の点滅から点灯に変わったときが通常のバトルモードに切り替わります。

#### 〔Knocked Out〕

If the tank is knocked out, LED indicator quickly flashes, explosion sounds are emitted, gun barrel depresses, and it then becomes inoperative for 15 seconds (Knocked Out Time).

#### 〔Recovery from Knocked Out〕

After the Knocked Out Time has finished, "recovery time" will start automatically. The engine starts up, the tank moves forward twice, gun barrel elevates, and LED indicator flashes 5 times in the color of the set class. The tank cannot be damaged during this time, enabling it to reach a safe area. Recovery time differs according to the tank class (heavy tank: 10sec., medium tank: 12sec., light tank: 15sec.). After the recovery time has finished, LED indicator flashes green 5 times and then turns green to show that the tank is again fully operational.

#### 〔Abgeschossen〕

Wenn der Panzer abgeschossen ist, blinkt die LED-Anzeige schnell, Explosionsgeräusche ertönen, das Kanonenrohr sinkt nach unten und 15 Sekunden lang ist der Panzer funktionslos (Zeit nach Abschuss).

#### 〔Erholung nach dem Abschuss〕

Ist die Zeit nach dem Abschuss abgelaufen, beginnt automatisch die „Wiederherstellungszeit“. Der Motor läuft an, der Panzer bewegt sich zweimal nach vorne, das Kanonenrohr hebt sich und die LED-Anzeige blinkt 5 Mal in der Farbe der eingestellten Klasse. Der Panzer kann in dieser Zeit nicht beschädigt werden, um ihm das Erreichen eines sicheren Ortes zu ermöglichen. Die Wiederherstellungszeit unterscheidet sich je nach Panzerklasse (Schwerer Panzer: 10sec., Mittlerer Panzer 12sec., Leichter Panzer: 15sec.). Ist die Wiederherstellungszeit abgelaufen, blinkt die LED-Anzeige 5 Mal und bleibt dann auf grün, um die jetzt wieder volle Funktionsfähigkeit des Panzers anzuzeigen.

#### 〔Hors de Combat〕

Si le char est détruit, la LED clignote rapidement, des bruits d'explosion sont émis, le canon s'abaisse et le char ne fonctionne plus pendant 15 secondes (Temps Hors de Combat)

#### 〔Temps de Récupération〕

Après arrivée à terme du Temps Hors de Combat, le Temps de Récupération s'enclenche automatiquement. Le moteur redémarre, le char avance 2 fois, le canon se relève et la LED clignote 5 fois dans la couleur de la catégorie de char sélectionnée. Le char ne peut être endommagé durant cette période, lui permettant de rejoindre un endroit sûr. Le Temps de Récupération varie selon la catégorie de char (char lourd : 10 sec., char moyen : 12 sec., char léger : 15sec.). Après récupération, la LED clignote 5 fois puis devient verte pour indiquer que le char est à nouveau opérationnel.

### ■ 最大射程距離と射撃時の指向性 / Maximum Range & Sensitivity / Maximale Reichweite und Empfindlichkeit / Portée Maximale & Sensibilité

●最大射程距離は車両モードに関係なく約4mで指向性は高くなっています。相手との高低差がある場合この指向性と砲身の上下角の関係が大きく影響してきます。受信側には指向性はなく周囲360度どの方向からも被弾します。ただし、走行用電池が減ってきたり、直射日光が当たる場所でバトルを行うと感度がおちて射撃距離が極端に短くなる場合もあります。

●The maximum range of the emitter unit is about 4m. If there is an elevation difference between tanks, the gun barrel angle may greatly affect the accuracy of the infrared beam. However, the sensor has a 360° field of sensitivity. Note that when battery level is low or when the sunlight is strong, range and sensitivity may be reduced drastically.

●Die maximale Reichweite der Strahlensende-Einheit beträgt etwa 4m. Falls zwischen den Panzern eine Höhendifferenz besteht, kann der Kanonenrohr-Winkel einen starken Einfluss auf die Genauigkeit des Infrarot-Strahls ausüben. Der Sensor hat jedenfalls ein 360° Aufnahmefeld. Beachten Sie, dass bei schwachen Batterien oder starkem Sonnenlicht die Reichweite und die Empfindlichkeit drastisch verkürzt sein kann.

●La portée maximale de l'émetteur est de 4m environ. Si il y a une différence d'altitude entre les chars, l'angle du tube du canon peut affecter la précision du rayon infrarouge. Cependant, le capteur est sensible sur 360°. Notez que lorsque la tension des piles est basse ou lorsque l'éclairage solaire est fort, portée et sensibilité peuvent être sensiblement réduits.

## ■トラブルシューティング / Troubleshooting / Fehlersuche / Recherche des pannes

- 完成した車体がうまく動かない?途中からおかしくなった!そんな時は修理に出す前にこの表を見てトラブルチェックをおこなってください。
- Please refer to this table if your model does not move after completion or runs strangely during use.
- Beachten Sie bitte diese Auflistung, falls ihr Modell sich nach der Fertigstellung nicht bewegt oder ungewöhnlich fährt.
- Reportez-vous à cette rubrique si votre modèle ne bouge pas après achèvement ou s'il marche étrangement.

症状 PROBLEM PROBLEME	原因 CAUSE URSACHE CAUSE	対処法 REMEDY LÖSUNG REMEDE
「ブップ……」音が鳴り止まない。 Continuous beeping. Dauerndes Piepton. Beep continu.	送信機のスイッチが入っていない。 Transmitter is not switched on. Sender ist nicht eingeschaltet. Émetteur non allumé	スイッチを入れる。 Switch on transmitter. Sender einschalten. Allumer l'émetteur.
	送信機のLEDランプが消灯または点滅している。 Battery indicator flashes or does not light up. Batterieanzeige blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. Indicateur d'état de pile clignote ou ne s'allume pas.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	MC-06のLEDランプが消灯または点滅している。 LED on MC-06 flashes or does not light up. LED auf dem MC-06 blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. La LED de MC-06 clignote ou ne s'allume pas.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	ペアリングに問題が発生している。 Pairing problem. Problem der Sender/Empfänger Abstimmung. Problème d'appairage.	ペアリングをやり直す。 Perform pairing procedures again. Sender/Empfänger Abstimmung erneut durchführen. Effectuer les procédures d'appairage.
動かない。 Model doesn't move. Modell bewegt sich nicht. Le modèle n'avance pas.	送信機のLEDランプが消灯または点滅している。 Battery indicator flashes or does not light up. Batterieanzeige blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. Indicateur d'état de pile clignote ou ne s'allume pas.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	配線が間違っている。 Incorrect cable connection. Fehlerhafte Verbindung der Kabel. Connections incorrectes des câbles.	配線し直す。 Connect cables correctly. Kabel richtig verbinden. Connecter correctement les câbles.
	エンジン音がしない。 No engine sound. Kein Motorgeräusch. Pas de bruit de moteur.	エンジンを始動させる。 Restart the tank. Panzer neu starten. Redémarrer le char.
	モーターの過負荷。 Too much electric current for motor. Zuhoher Motorstrom. Trop de courant pour le moteur.	異物が絡まっていないか確認。 Check for hindrances on moving parts. Bewegte Teile nach möglichen Behinderungen absuchen. Vérifier l'absence d'entraves sur les pièces mobiles.
	同じ周波数帯が使われている。 Another R/C model using same frequency. Ein anderes RC-Modell fährt auf der gleichen Frequenz. Un autre modèle R/C est sur la même fréquence.	時間を置くか場所を変える。 Change locations or wait a while. Den Einsatzort wechseln oder etwas warten. Changer d'endroit ou attendre.
	送信機またはMC-06の故障。 Problems with transmitter or receiver. Probleme mit Sender oder Empfänger. Problèmes d'émetteur ou récepteur.	保証書と共に修理を依頼する。 Ask for repair. Reparieren lassen. Faire réparer.

症状 PROBLEM PROBLEME	原因 CAUSE URSACHE CAUSE	対処法 REMEDY LÖSUNG REMEDE
コントロールがきかない。 No control. Keine Kontrolle. Perte de contrôle.	送信機のLEDランプが消灯または点滅している。 Battery indicator flashes or does not light up. Batterieanzeige blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. Indicateur d'état de pile clignote ou ne s'allume pas.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	MC-06のLEDランプが消灯または点滅している。 LED on MC-06 flashes or does not light up. LED auf dem MC-06 blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. La LED de MC-06 clignote ou ne s'allume pas.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	受信状態が悪い場所にいる。 Radio interference. Funkstörung. Interférence radio.	場所を変える。 Change location. Standort wechseln. Changer d'endroit.
	配線が間違っている。 Incorrect cable connection. Fehlerhafte Verbindung der Kabel. Connections incorrectes des câbles.	配線し直す。 Connect cables correctly. Kabel richtig verbinden. Connecter correctement les câbles.
	送信機またはMC-06の故障。 Problems with transmitter or receiver. Probleme mit Sender oder Empfänger. Problèmes d'émetteur ou récepteur.	保証書と共に修理を依頼する。 Ask for repair. Reparieren lassen. Faire réparer.
まっすぐ走らない。 Model doesn't run straight. Modell fährt nicht geradeaus. Le modèle n'avance pas droit.	トリムがずれている。 Trim is offset. Trimm ist verstellt. Trim décalé.	送信機のトリムダイヤルを調整する。 Adjust steering trim. Lenkungsstrimm einstellen. Régler le trim de direction.
	駆動系に異物が挟まっている。 Foreign objects in moving parts. Fremdkörper in bewegten Teilen. Corps étrangers sur les pièces mobiles.	異物を取り除く。 Remove foreign objects. Fremdkörper entfernen. Enlever les corps étrangers.
操作方向とは逆に動く。 Movement is opposite of transmitter input. Die Bewegung ist dem Sendersignal entgegengesetzt. Mouvement inverse aux ordres de l'émetteur.	配線が間違っている。 Incorrect cable connection. Fehlerhafte Verbindung der Kabel. Connections incorrectes des câbles.	配線し直す。 Connect cables correctly. Kabel richtig verbinden. Connecter correctement les câbles.
MC-06のLEDが点滅または消灯。 LED on MC-06 flashes or does not light up. LED auf dem MC-06 blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. La LED de MC-06 clignote ou ne s'allume pas.	車体のスイッチが入っていない。 Receiver is not switched on. Empfänger ist nicht eingeschaltet. Récepteur non allumé.	「ブップ」音がなければ正常。 If no beeping then no action required. Keine Aktion erforderlich, falls kein Piepton. Si pas de beep, rien à faire.
	配線が間違っている。 Incorrect cable connection. Fehlerhafte Verbindung der Kabel. Connections incorrectes des câbles.	配線し直す。 Connect cables correctly. Kabel richtig verbinden. Connecter correctement les câbles.
スイッチを入れてもエンジン音がしない。 No engine sound. Kein Motorgeräusch. Pas de bruit de moteur.	MC-06のLEDが消灯または点滅している。 LED on MC-06 flashes or does not light up. LED auf dem MC-06 blinkt oder leuchtet überhaupt nicht. La LED de MC-06 clignote ou ne s'allume pas.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	スイッチを入れるタイミングがずれている。 Switch on timing is incorrect. Zeitpunkt des Einschaltens ist fehlerhaft. Délais de mise en marche incorrect.	車体のスイッチを入れ直す。 Switch receiver off, then on again. Empfänger aus-, dann wieder einschalten. Eteindre le récepteur, puis rallumer.

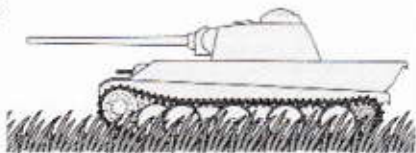


症状 PROBLEM PROBLEME	原因 CAUSE URSACHE CAUSE	対処法 REMEDY LÖSUNG REMEDE
音が出ない。 No sound. Keine Geräusche. Pas de son.	音量が小さいまたは無音になっている。 Volume is too low. Lautstärke ist zu gering. Volume trop bas.	音量を上げる。 Increase volume. Lautstärke erhöhen. Augmenter le volume.
	休止状態に入っている。 Model is in Suspended State. Model ist im Status „Außer Gefecht“. Modèle en Etat d'Hibernation.	エンジンを始動する。 Restart the tank. Panzer neu starten. Redémarrer le char.
	スピーカーユニットの故障。 Speaker unit is broken. Die Lautsprechereinheit ist defekt. Le haut-parleur est cassé.	ユニットを交換する。 Replace unit. Einheit austauschen. Remplacer l'unité.
砲塔旋回しない。 Turret does not rotate. Turm dreht sich nicht. La tourelle ne tourne pas.	ケーブルが引っかかっている。 Cables are twisted. Kabel sind verdreht. Les câbles sont emmêlés.	配線し直す。 Reconnect cables. Kabel neu anschließen. Reconnecter les câbles.
	モーターの発熱、断線、コネクターの接続不良。 Motor overheat, cable disconnection, or connector is not properly connected. Motorüberhitzung, gelöster Kabelanschluss oder Stecker nicht ordentlich zusammengesteckt. Surchauffe du moteur, câble déconnecté ou connecteur mal branché.	コネクターの再接続かユニット交換。 Replace or reconnect unit. Die Einheit ersetzen oder neu einstecken. Remplacez la ou rebranchez la prise.
主砲が発光しない。 Main gun does not flash. Die Hauptkanone blitzt nicht auf. Le canon de s'allume pas.	LEDの破損コネクターの接続不良。 LED is broken or connector is not properly connected. Die LED ist defekt oder der Stecker ist nicht richtig eingesteckt. La LED est cassée ou la prise est mal branchée.	コネクターの再接続かユニット交換。 Replace or reconnect unit. Die Einheit ersetzen oder neu einstecken. Remplacez la ou rebranchez la prise.
	LEDが外れている。 Misaligned LED. LED falsch angeschlossen. LED mal alignée.	LEDの再接着。 Reattach LED. LED neu befestigen. Refixer la LED.
射程距離が短い Firing range is short. Feurreichweite ist gering. Distance de tir trop petite.	車体側の電池が消耗している。 Vehicle batteries are low. Fahrzeugg Batterien sind schwach. Piles du véhicule faibles.	新しい電池に交換する。 Install fresh batteries. Legen Sie neue Batterien ein. Installez des piles neuves.
	バトルシステム受光部が斜めについている。 Light sensor unit is improperly attached. Die Lichtsensor-Einheit ist nicht ordentlich befestigt. Capteur lumineux mal installé.	取り付け直す。 Reattach unit. Einheit neu befestigen. Refixer l'unité.
	相手の戦車と高低差がある。 Opposing tank's position is at different elevation. Die Stellung des gegnerischen Panzers ist in unterschiedlicher Höhe. Le char ennemi est à une altitude différente.	同じ高さになるようにする。 Maneuver to the same level. Auf gleiche Höhe manövrieren. Le char ennemi est à une altitude différente.
	直射日光が当たっている。 Sunlight is too strong. Sonneneinstrahlung ist zu stark. Eclairément solaire trop fort.	直射日光はさける。 Avoid direct sunlight. Direktes Sonnenlicht vermeiden. Éviter le soleil direct.
	バトルシステム集光部の故障。 Infrared sensor is broken. Infrarotsensor ist defekt. Le capteur infrarouge est cassé.	ユニットを交換する。 Replace unit. Einheit austauschen. Remplacer l'unité.



■ 走行上の注意事項 / Cautions for Operating This Model / Sicherheitshinweise zur Bedienung dieses Modells / Précautions à prendre lors de l'utilisation du modèle

手軽に遊べる電動RC戦車は電動カーのように速いスピードはできませんが、使い方をあやまると大きなけがの原因となります。ルールを守って楽しく遊んでください。



●安全な場所を選んで走行させてください。

1. 道路では走らせないでください。
2. 人の多いところや小さな子どもがいる近くでは走らせないでください。
3. 防水仕様ではありません。雨天の時、水たまりや泥、池、海などの水辺での走行はしないでください。高価な電子部品やモーターがショートし、壊れる原因になります。
4. 砂浜や火山性の細かい砂地での走行はさける。細かい砂は車体内部に入りやすくギヤなどに挟まると発熱や破損のおそれがあります。また砂利や草などが多い場所で走らせると履帯やドライブスプロケットに砂利や草が挟まって履帯が外れたり、ロックして動かなくなるので走らせないでください。

●戦車の構造上、無理な走行により履帯が外れることがありますのでご了承ください。毛足の長いカーペットや屋外(地面、芝生など)での走行はさせないでください。

●スイッチを入れる順序は必ず守ってください。

順番を守らないと、作動がおかしくなります。必ず守ってください。

●走行中の戦車や回転中の履帯には絶対にさわらないでください。

特に履帯とスプロケットに指を挟まれると大きなけがをします。ご注意ください。

●配線は確実に、コードの金属線はむき出しにしないでください。

コードの接続はコネクタをしっかりと押し込んで確実に接続してください。またコードのビニールが破れるとショートして危険です。ショートしたまま放置すると過熱や発火のおそれがあります。

修理してください。修理等の依頼は当社カスタマーサービスにお問い合わせください。

●ギヤや軸受け、ホイールなどの回転部の動きが悪いと、大きな負荷となります。ギヤや軸受けにはグリスやオイルをさしてください。組み立て時だけでなく何回か走行したらグリスをさしてください。

●走行用電池が減ると走行だけでなく、コントロールもできなくなります。

送信機、走行用どちらの電池が減ってもコントロールできなくなります。本製品は受信機用電源と走行用電源を共用しているため、走行用電池が減ってくると受信しにくくなります。走行用電池が減って戦車のスピードが落ちてきたら、早めに行方をやめてください。

●キットに付属または指定されたパーツ以外(モーターやギヤなど)は、タミヤ製でも使用しないでください。キットの故障の原因になるばかりでなく大変危険です。

●送信機、受信機の分解・改造は絶対にしないでください。

●2.4GHz帯の周波数は2.4GHzプロボのほか、医療用設備・電子レンジ・無線LAN・電子タグ・アマチュア無線などいろいろなものに利用されているため、これらの電波の影響を受ける可能性があります。周りの電波環境に注意して使用してください。

●登録証明ラベルを剥がさないでください。登録証明ラベルが貼られていない送信機を使用すると電波法により罰せられることになります。

Improper use of model can cause serious injuries. Please enjoy using your R/C tank while obeying the following rules.

●Choose a safe place.

1. Do not run model on a public road.
2. Do not run model in a crowded place or around small children.
3. This model is not waterproof. Avoid operating model near water such as puddles, ponds, or when it is raining. Water will damage model, possibly short circuiting the electrical units.
4. Do not operate model on beaches or sandy surfaces. Fine sand may lodge in gearbox resulting in overheating or damage. Operating model on gravel or grassy surfaces may also lock up tracks and sprockets, leading to damage.

●Aggressive operation of tank can cause the tracks to slip off. Avoid running the tank on rough outdoor surfaces or on thick carpets.

●Turn model off before installing batteries.

Make sure model is turned off before installing batteries. Improper order may result in loss of control.

●Do not touch running model or rotating tracks.

Never touch the tracks when they are rotating. Your finger may get caught between drive sprocket and tracks,

causing serious injury.

● Securely connect cables. Be careful of bare wires.

Securely connect cables to connector. Any bare wires may lead to an electrical short. Fix any electrical shorts immediately. If left unfixed, heat build up may lead to fire.

● Large amounts of friction caused by poorly rotating parts may damage model. Apply grease to gears, bearings, and other rotating parts during construction. Continuously reapply grease after every few runs.

● Flat batteries may cause loss of control.

Flat vehicle batteries or transmitter battery may cause loss of control. If the model begins to slow down due to low battery level, immediately stop operation.

● Never use any parts, even Tamiya parts, other than those supplied with kit or designated in the instruction manual (especially motors and gears). Using incompatible parts may damage model or lead to injury.

● Do not dismantle or modify transmitter or receiver.

● 2.4GHz frequency range is also used for devices, including medical appliances, microwave ovens, wireless networks, electronic tags, and amateur radios, and interference may affect operation of the model. Operate the model while noting local frequency conditions.

● Do not remove the label of registered certification on the transmitter. Operation of the transmitter without this label is not permitted under Japanese law.

Fehlerhafte Bedienung des Modells kann zu ernsthaften Verletzungen führen. Genießen Sie das Fahren mit Ihrem RC-Panzer und beachten Sie dabei die nachfolgenden Richtlinien.

● Wählen Sie einen sicheren Platz.

1. Fahren Sie mit dem Modell niemals auf öffentlichen Straßen.

2. Fahren Sie mit dem Modell nicht auf stark frequentierten Plätzen oder wenn kleine Kinder in der Nähe sind.

3. Das Modell ist nicht wasserdicht. Vermeiden Sie daher das Betreiben des Modells in der Nähe von Wasser wie etwa Pfützen, einem Teich oder bei Regen. Wasser führt zur Beschädigung des Modells und eventuell zu einem Kurzschluss in der elektrischen Einheit.

4. Fahren Sie mit dem Modell nicht am Strand oder auf sandigem Untergrund. Feiner Sand kann ins Getriebegehäuse eindringen, was zur Überhitzung oder Beschädigung führen kann. Das Betreiben des Modells auf Kies oder grasigen Untergrund kann ebenfalls die Ketten und Treibräder blockieren und Beschädigungen verursachen.

● Bei zu vehementem Betreiben des Panzers kann während der Fahrt die Kette abspringen. Vermeiden Sie mit dem Panzer Fahrten im Freien oder auf einem fusselfigen Teppich.

● Schalten Sie das Modell aus, bevor Sie Batterien einlegen.

Kontrollieren Sie, ob das Modell ausgeschaltet ist, ehe Sie Batterien einlegen. Durch Fehler in der Reihenfolge kann das Modell außer Kontrolle geraten.

● Berühren Sie keinesfalls das fahrende Modell oder die laufenden Ketten.

Berühren Sie niemals die Ketten, solange sie in Bewegung sind. Ihr Finger könnte zwischen Antriebsrad und Kette eingeklemmt und ernsthaft verletzt werden.

● Kabel immer absolut sicher zusammenstecken. Vorsicht mit blanken Drähten.

Kabel sicher mit dem Stecker verbinden. Jeglicher blanke Draht kann zu Kurzschluss führen. Beheben Sie elektrische Kurzschlüsse sofort. Unterbleibt dies, kann es zu Hitzeentwicklung und einem Brand kommen.

● Starke Reibung in schwergängig drehenden Teilen kann das Modell beschädigen. Beim Zusammenbau auf Zahnräder, Lager und andere drehende Teile Fett auftragen. Jeweils nach einigen Fahrten erneut Fett auftragen.

● Leere Batterien können zum Verlust der Steuerbarkeit führen.

Leere Fahrzeugbatterien oder eine leere Senderbatterie können zum Verlust der Steuerbarkeit führen. Falls das Modell beginnt, wegen niedriger Batteriespannung langsamer zu werden, ist der Betrieb sofort einzustellen.

● Verwenden Sie niemals andere Teile, selbst Tamiya-Teile, als solche, die dem Bausatz beiliegen oder die in der Anleitung aufgeführt sind (speziell Motoren und Getriebe). Die Verwendung falscher Teile kann das Modell beschädigen oder zu Verletzungen führen.

● Den Sender oder Empfänger nicht zerlegen oder verändern.

● Der 2.4GHz Frequenzbereich wird auch für andere Geräte verwendet, darunter medizinische Anwendungen, Mikrowellen-Herde, drahtlose Netzwerke, elektronische Kennzeichnungen sowie Amateurfunk. Funkstörungen können daher die Bedienung des Modells beeinträchtigen. Betreiben Sie das Modell unter Beachtung der örtlichen Frequenzbedingungen.

● Das amtliche Zulassungs-Kennzeichen auf dem Sender nicht entfernen. Der Betrieb des Senders ohne dieses Kennzeichen ist nach Japanischem Recht nicht zulässig.

L'utilisation incorrecte de ce modèle peut causer des blessures sérieuses. Veuillez faire évoluer votre char R/C en respectant les règles suivantes.

● Choisir un endroit sûr.

1. Ne pas utiliser le modèle sur la voie publique.
2. Ne pas faire évoluer le modèle près de groupes de personnes ou de jeunes enfants.
3. Ce modèle n'est pas étanche. Éviter de l'utiliser près de flaques d'eau, d'une mare ou sous la pluie. L'eau endommagerait le modèle, pouvant même causer un court-circuit.
4. Ne pas faire évoluer le modèle sur une plage ou une surface sableuse. Le sable fin peut s'infiltrer dans la pignonerie, l'endommageant et causer une surchauffe. Utiliser le modèle sur du gravier ou de l'herbe peut bloquer les chenilles et les barbotins, avec risque d'endommagement.

● Une utilisation trop brutale peut causer un déchenillage. Éviter de faire évoluer le tank à l'extérieur ou sur un tapis bouclé.

● Éteindre le modèle avant d'installer les piles.

S'assurer que l'interrupteur est en position Arrêt (OFF) avant d'installer les piles. Dans le cas contraire, il y a risque de perte de contrôle.

● Ne pas toucher le modèle en mouvement ou les chenilles en rotation.

Ne jamais toucher les chenilles en rotation. Un doigt pourrait se prendre entre le barbotin et la chenille, et être blessé sérieusement.

● Connecter fermement les câbles. Attention aux fils dénudés.

Brancher fermement les câbles au connecteur. Tout fil dénudé peut causer un court-circuit. Après un court-circuit, réparer immédiatement. Si le problème n'est pas solutionné, il y a risque d'incendie.

● La friction importante générée par les pièces en rotation peut endommager le modèle. Appliquer de la graisse sur les pignons, roulements et autres pièces en rotation durant la construction. Réappliquer régulièrement de la graisse entre les séances d'utilisation.

● Des piles déchargées peuvent causer une perte de contrôle.

Si les piles du modèle ou celle de l'émetteur sont à plat, il y a risque sérieux de perte de contrôle du modèle. Si le modèle commence à ralentir, arrêter immédiatement son utilisation.

● Ne jamais utiliser d'autres pièces, même d'origine Tamiya, que celles fournies avec le kit ou indiquées dans le manuel d'instructions (en particulier les moteurs et pignons). L'utilisation de pièces non répertoriées peut endommager le modèle ou causer des blessures.

● Ne pas démonter ou modifier l'émetteur et le récepteur.

● La gamme de fréquence 2,4GHz est également utilisée pour des appareillages (médicaux en particulier), fours micro-ondes, réseaux sans fil, radio amateurs... et des interférences peuvent perturber le fonctionnement du modèle. Vérifier les conditions locales avant utilisation du modèle.

● Ne pas enlever l'étiquette de certification de l'émetteur. L'utilisation de cet émetteur sans l'étiquette apposée est interdite par la loi japonaise.

#### ●タミヤ・アクトコム2.4GHzラジオコントロールシステム TTU-06 (送信機)

電源電圧	9V (006Pタイプ角型アルカリ電池を推奨)
消費電流	60mA以下
周波数範囲	2405~2477MHz
送信電力	1mW
送信方式	DSSS(直接拡散方式)によるシンプレックス通信
通信距離	20m(周囲の電波環境により変化します)

#### MC-06

電源電圧	6V(単4アルカリ電池を推奨)
消費電流	300mA以下(音量最大、直進時)
周波数範囲	2405~2477MHz
通信方式	DSSS(直接拡散方式)によるシンプレックス通信
ケースサイズ	39.0×39.0×20.0mm
重量	16g

#### バトルシステム

送信方式	赤外線パルス変調方式
通信距離	4m(室内)
電源	MC-06より供給

※この規格は技術開発に伴い予告無く変更することがあります。

#### ●Tamiya Actcom 2.4GHz R/C System

##### Transmitter: TTU-06

Power Supply: 9.0V 006P Battery x1

Current Consumption: Less than 60mA

Frequency Range: 2405MHz~2477MHz

Transmission Power: 1mW

Communication System: Simplex Communication by DSSS (Direct-Sequence Spread Spectrum)

Range: More than 20m (varies according to local conditions)

##### Receiver/Control Unit: MC-06

Power Supply: 6.0V R03/AAA/UM4 Battery x4

Current Consumption: Less than 300mA (at max. volume/forward running)

Frequency Range: 2405MHz~2477MHz

Communication System: Simplex Communication by DSSS (Direct-Sequence Spread Spectrum)

Dimensions: 39×39×20mm

Weight: 16g

##### Battle System

Communication System: Infrared Pulse Width Modulation

Range: 4m (indoors)

Power Supply: Supplied from MC-06

※Specifications are subject to change without notice.



## ■カスタマーサービスについて

万一不良品、不足部品などありました場合には当社カスタマーサービスまでご連絡ください。またカスタマーサービスでは各種の質問やお問い合わせ、各種スペアパーツやオプションパーツなども取り扱っています。お気軽にお問い合わせください。お問い合わせはEメールまたはお電話で。

### カスタマーサービス専用回線

電話番号 054-283-0003または  
03-3899-3765 (静岡へ自動転送)

営業時間 平日(月～金) 8:00～20:00  
土、日、祭日 8:00～17:00

〒422-8610  
静岡県静岡市駿河区思田原3-7  
株式会社タミヤ カスタマーサービス

★For use in Japan only.  
★Ausschließlich für Einsatz in Japan.  
★Pour le Japon seulement.

## ■インターネット情報提供サービスについて / Tamiya website / Tamiya-Webseite / Site Web Tamiya

当社ではインターネットホームページによるリアルタイムな情報提供をおこなっています。ぜひご覧ください。またカスタマーサービスへのお問い合わせもメールにておこなっています。ご利用ください。

●カスタマーへのe-mailでの  
お問い合わせ

**cs@tamaya-inc.co.jp**

★For use in Japan only.  
★Ausschließlich für Einsatz in Japan.  
★Pour le Japon seulement.

●タミヤのホームページには豊富な  
情報が満載です。ぜひご覧ください。

**www.tamiya.com**



## ■保証について

●保証は本キットに含まれる送信機とMC-06ユニットそして砲塔旋回ユニットのみです。その他の組み立て部品は保証対象外です。保証規定は本キット付属の保証書に明記された期日まで保証いたします。また保証は正しく使用された状態(保証書裏面の保証規定をよくお読みください。)でのみ保証いたします。お買い上げ後の水ぬれや落下などによる損傷は保証対象外になります。ご了承ください。また組み立てた後、または組み立て途中での製品の交換、返品には応じかねます。

●保証対象は日本国内に限らせていただきます。海外でのカスタマーサービスはお買い求めの販売店にご相談ください。

●Contact your local Tamiya dealer or agent for any questions regarding this model including parts replacement or repair.

●Wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Tamiya-Händler oder den Kundendienst, falls sie irgendwelche Fragen bezüglich dieses Modells, einschließlich des Austauschens von Teilen und Reparatur haben.

●Entrer en contact avec le revendeur ou l'agent local Tamiya pour des questions relatives à ce modèle, les pièces détachées et les réparations.

