

# BANTAMWEIGHT™ TANK



UŽIVATELSKÝ MANUÁL

**WALTERSONS™**

Enthusiasm Beyond Compare™

# 1. Představení

Děkujeme, že jste si zakoupili produkt značky Waltersons.

Tank na dálkové ovládání Bantamweight značky Waltersons je speciálně navržen tak, aby si zachoval krásu klasických výstavních modelů a zároveň se dokázal pohybovat jako skutečný bojový stroj. Jak už jeho název napovídá, tank Bantamweight je vyráběn v modelářské velikosti 1/72. Firma Waltersons zvolila tuto velikost pro své tanky proto, že se jedná pravděpodobně o nejmenší velikost modelů, do které je možné vtěsnat zařízení pro ovládání vysílačkou, aniž by bylo nutné přistoupit k jakýmkoliv proporčním nepřesnostem.

Cenová dostupnost, spolehlivost a zábava. To je kodex společnosti Waltersons stanovený jejím zakladatelem, panem Waltersonem. Tanky Bantamweight proto před uvedením na trh prošly dlouhým a náročným vývojem. Základem je umístění každé součástky přesně na své místo tak, aby bylo možné tyto válečné stroje vyrobit přesně v modelářské velikosti 1/72, zachování všech detailů originálních předloh a hlavně mnohonásobné testování tak, aby každá mechanická i elektronická komponenta pracovala přesně tak jak má. To vše dělá z tanků Bantamweight profesionální třídu větších dálkově ovládaných tanků na trhu.

Dálkově ovládaný tank Bantamweight je více než pouhá hračka. Patentovaná technologie vytváření týmů vám umožní formovat strategické hry 1 versus 1, 2 versus 1, 3 versus 1 nebo 2 versus 2. Můžete si vybrat s kým a proti komu chcete bojovat. Pro ještě lepší zážitek má pak každý vysílač zabudovaný palubní akustický reproduktor, který přehrává autentické zvuky motoru a palubní výzbroje nahrané ze skutečných bojových strojů v muzeích po celém světě.

Firma Waltersons je hrdá, že vám může svým zákazníkům poskytovat autenticitu, kvalitu a dostupnost. Jde se hrát!

## 2. Připomenutí

- Před použitím vašeho dálkově ovládaného tanku Bantamweight si prosím přečtěte tento uživatelský manuál, ve kterém se dočtete rozličné důležité instrukce o jeho používání.
- Používejte prosím váš tank Bantamweight opatrně a tak, jak je uvedeno v uživatelském manuálu.

Uchovávejte prosím váš uživatelský manuál v tak, abyste ho měli po ruce. Pokud byste svůj manuál náhodou ztratili, prosím kontaktujte nás: ConQuest entertainment a.s. – [info@cqe.cz](mailto:info@cqe.cz)

### 3. Obsah balení

1 x Uživatelský manuál

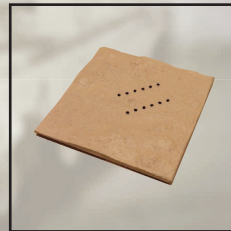
1 x Tank Bantamweight (podle toho, který z tanků Bantamweight v měřítku 1/72 jste si zakoupili)

1 x FST-301 infračervené dálkové ovládání

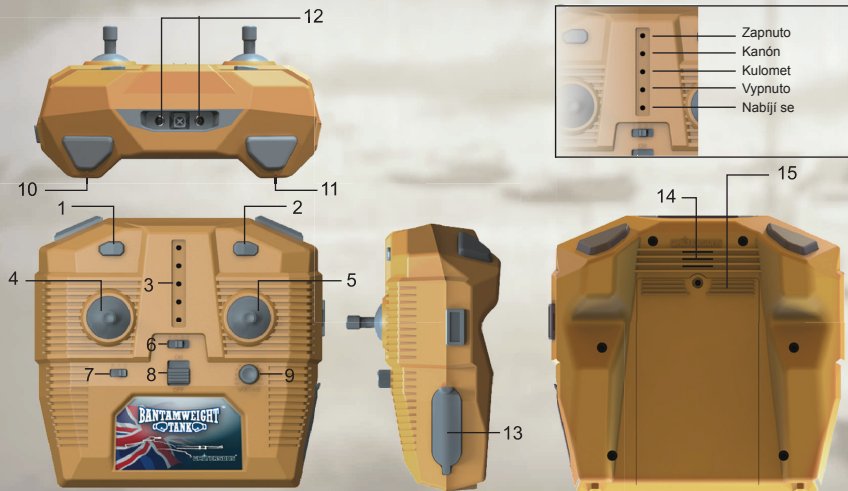
1 x Velitelský poklop (slouží pro kosmetické účely a je potřeba jej odstranit, aby byl správně přijímám signál z dálkového ovládání)

1 x Stojánek

4x AA baterie nejsou součástí balení.



## 4. Základní porozumění FST 301 IR dálkovému ovladači



1. Levé tlačítko na vyrovnávání jízdy
2. Pravé tlačítko na vyrovnávání jízdy
3. LED panel zobrazující stav
4. Levý joystick
5. Pravý joystick
6. Přepínač volby ID
7. Přepínač volby týmu A a B
8. Vypínač
9. Ovládání hlasitosti
10. Ovládání kanónu
11. Ovládání kulometu
12. Přenos signálu IR
13. Napájecí kabel (umístěný uvnitř krytu)
14. Akustický reproduktor
15. Prostor baterie

## 4. Základní porozumění FST 301 IR dálkovému ovladači

### 4.1 ON / OFF přepínač (Obr. 4.1)

- 1a. Přepněte do pozice ON pro zapnutí FST-301 dálkového ovladače
- 1b. Přepněte do pozice OFF pro vypnutí FST-301 dálkového ovladače

### 4.2 Přepínač volby ID (Obr 4.2)

Umožní hráčům přiřadit ovládací kanály pro jednotlivé tanky

### 4.3 Přepínač volby týmu A a B (Obr 4.3)

Umožní hráčům zvolit si mezi týmy A a B nebo během bitvy zachovávat neutralitu

### 4.4 Levý joystick (Obr 4.4)

Pro pohyb vpřed a vzad a ovládání pravého a levého pásu

### 4.5 Pravý joystick (Obr 4.5)

Pro ovládání věže

### 4.6 Prosto pro baterii (Obr. 4.6)

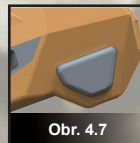
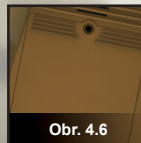
Infračervený ovladač FST-301 vyžaduje 4 kusy AA baterií (nejsou součástí balení)

### 4.7 Levé horní tlačítko (Obr. 4.7)

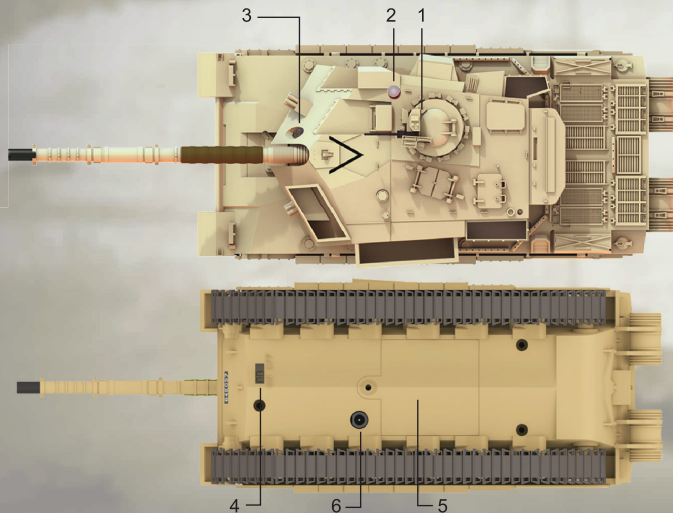
Pro palbu z kulometu

### 4.8 Pravé horní tlačítko (Obr. 4.8)

Pro palbu z kanónu



## 5. Názvy různých částí tanku



- 1 – Velitelský poklop (slouží pro kosmetické účely a je potřeba jej odstranit, aby byl správně přijímám signál z dálkového ovládání)
- 2 – Indikátor poškození (Indikuje množství poškození, které vás tank ještě během bitvy snese)
- 3 – Infračervený LED vysílač pro střelbu (vysílá infračervené signály na tanky vašich oponentů)
- 4 – Vypínač (Přepněte do pozice ON pro zapnutí a do pozice OFF pro vypnutí vašeho tanku)
- 5 – Kryt dobíjecí baterie (otevřete pokud dobíjecí baterie selže a potřebuje náhradu)
- 6 – Dobíjecí konektor (vsuňte dobíjecí kabel z ovladače pro dobítí baterie tanku)

## 6. Varování

Před použitím vašeho nového tanku si pozorně přečtete tento manuál. Tento tank by neměli bez dozoru dospělé osoby používat mladší 14 let.

- 6.1 Obsahuje malé části! Není vhodné pro děti do 3 let. Tento tank obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Udržujte mimo dosah dětí do 3 let.
- 6.2 Tento tank není určen k venkovnímu použití.
- 6.3 Používejte POUZE alkalické baterie.
- 6.4 Používejte pouze ovladač, který je součástí balení nebo jiný ovladač ze série tanků Waltersons Bantamweight.
- 6.5 NENECHTE baterie přijít do styku s vodou. Ujistěte se, že ovladač zůstane vždy suchý.
- 6.6 NEROZEBÍREJTE baterie, nevystavujte je přílišnému teplu ani je neházejte do ohně.
- 6.7 Chovejte se šetrně k životnímu prostředí – vyřazení baterie recyklujte pokud je to možné.
- 6.8 Tento tank není hračka a je proto vhodný pouze pro starší 14 let.
- 6.9 Je doporučen dohled dospělé osoby v případě, že tank používá mladší 14 let. Děti by měly být poučeny o nebezpečích spojených s používáním tohoto tanku blízko vody.
- 6.10 Tank a jeho příslušenství se skládá z množství citlivých elektronických součástí. Manipulujte s nimi proto opatrně, vyvarujte se pádům, silného klepání a rozebírání.
- 6.11 Při dlouhodobém skladování vyjměte baterie.
- 6.12 Nedobíjejte baterie, které k tomu nejsou určeny.
- 6.13 Vyjměte dobíjecí baterie z hračky předtím, než je začnete dobíjet.
- 6.14 Dobíjejte baterie pouze pod dohledem dospělé osoby.
- 6.15 Nemíchejte různé typy baterií - staré a nové, dobíjecí a nedobíjecí.
- 6.16 Vložte baterie správnou polaritou.
- 6.17 Vybité baterie nenechávejte v hračce a vyjměte je.
- 6.18 U zdrojů napětí nesmí dojít ke zkratu.



## 7. Index – Týmový bojový systém

Jednoho dne hrál pan Waltersons společně se svými vnuky tankovou bitvu s konvenčními tanky na dálkové ovládání v měřítku 1/72 a ihned měl několik otázek. Proč nemůže ve hře bojovat víc než jeden tank Sherman? Proč nemůže s jedním ze svých vnuků vytvořit tým nebo se nemohou jeho vnuci spojit a snažit se svého dědečka porazit? Hra by pak byla daleko zábavnější...

Pan Waltersons se o svou frustraci z větevního systému tanků v měřítku 1/72 podělil se svým R&D týmem během běžné konverzace. A z frustrace se později stala inspirace, když pan Waltersons se svým týmem vytvořil zcela nový soubojový systém jménem Teammate battling system.

Pravidla hry jsou naprosto jednoduchá a do boje se můžete pustit za tým A, tým B a nebo být jednoduše neutrální. Před zapnutím ovladače stačí přepínač volby týmu přepnout do pozice A nebo do pozice B a systém váš tank automaticky přiřadí k odpovídajícímu týmu. Pokud ovladač necháte ve výchozí pozici mezi A a B, váš tank bude na bojišti vystupovat jako neutrální bez příslušnosti k týmu A nebo B. Největší výhodou tohoto systému je vyhnout se zásahům od svých spoluhráčů. Jakmile si totiž zvolíte tým, mikroprocesor uvnitř tanku Bantamweight dokáže určit rozdíl mezi zásahem nepřátelského a přátelského tanku. Vaše eskadra se může skládat až ze tří tanků lovicích jednoho zbývajících hráče. No a nebo můžete prokázat své kvality tak, že se sám postavíte třem zbývajícím hráčům. Hra je navržena pro souboje maximálně čtyř tanků a bojovat lze v následujících formacích:



1 versus 1



2 versus 2



2 versus 1

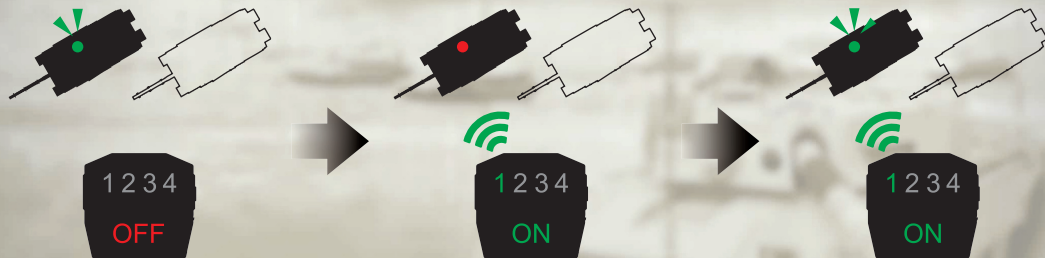


3 versus 1

Pokud každý účastník bitvy označí svůj tank jako neutrální, všechny tanky spolu budou bojovat až do té doby, než na bojišti zbude jeden vítěz.

## 8. Inteligentní systém propojení

Firma Waltersons pro potřeby svých dálkově ovládaných tanků vytvořila speciální kontrolní software. S běžným infračerveným ovladačem je ovládací kanál permanentně přiřazen jednomu tanku a toto spojení nemůže být nikdy změněno. Hlavním problémem tohoto řešení je, že v jedné bitvě není nikdy možné použít nebo tři tanky STEJNÉHO TYPU najednou.



Je ironické, že takřka každý hráč někdy toužil po tom mít svou vlastní eskadru tanků složenou ze dvou nebo tří stejných strojů pohybujících se společně napříč bojištěm. S technologií ovládání Intelligent binding systém se tenhle sen stává skutečností! Mikroprocesor uvnitř tanků Bantamweight je naprogramován BEZ specifického ovládacího kanálu. Namísto toho se s ovladačem po jeho zapnutí spáruje tank s vybraným ovládacím kanálem. Stručně řečeno tento systém ovládání umožňuje kupříkladu přiřadit kanál 1 vašemu vlastnímu tanku Tiger, kanál 2 a kanál 3 tankům Tiger vašich kamarádů a nechat poslední kanál 4 tanku vašeho oponenta, který bude ovládat třeba americký tank Herman.

Vaše hra je tak omezena pouze vaší představivostí!

## 9. Poslouchejte nezaměnitelné zvukové efekty z vašeho FST-301 dálkového ovladače

Zvukové efekty tanků Bantamweight jsou generovány reproduktorem umístěným na zadní straně dálkového ovladače FST-301. Všechny zvukové efekty jsou nahrány z původních skutečných bojových strojů nacházejících se v muzeích po celém světě. K dispozici je celkem šest zvukových efektů. Jako příklad poslouží kupříkladu model WT-733001A, který představuje zvuky moderního britského tanku nahrané z V12 Turbo naftového motoru Rolls Royce. Kulomet má zvukové efekty nahrané ze skutečného 7.62 kulometu a hlavní zbraň zase ze 120mm kanónu.

9.1 Zapalování (Obr. 9.1)

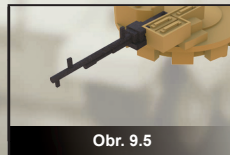
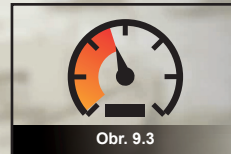
9.2 Motor na volnoběh (Obr. 9.2)

9.3 Akcelerace (Obr. 9.3)

9.4 Maximální akcelerace (Obr. 9.4)

9.5 Kulomet (Obr. 9.5)

9.6 Kanón (Obr. 9.6)



## 10. Dobíjení vašeho tanku Bantamweight

Každý z tanků Bantamweight je napájen 3.7V 130mAh baterií s možností dobíjení. Za normální okolností není potřeba tuto baterii vyndávat z pro ní určeného prostoru, protože tank je vybaven pohodlným napájecím konektorem nacházejícím se na jeho spodní straně. Jak je znázorněno na obrázku 10.1, na pravé straně infračerveného dálkového ovladače se nachází napájecí kabel, který stačí zastrčit do napájecího konektoru zobrazeném na obrázku 10.2.



\*\* Baterii z tanku je potřeba vyjmout pouze v následujících případech:

1. Pokud se LED indikátor na věži tanku nerozsvítí po přepnutí vypínače do pozice ON.



2. Pokud výdrž baterie výrazně klesne.



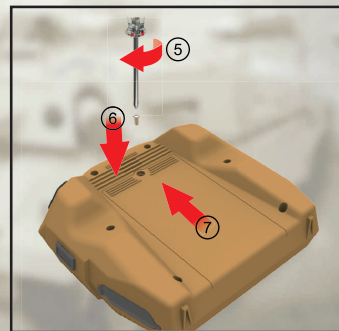
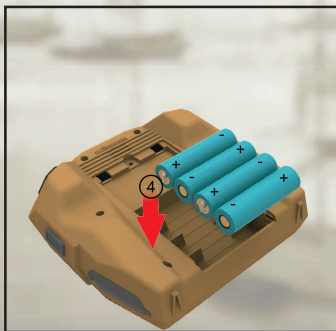
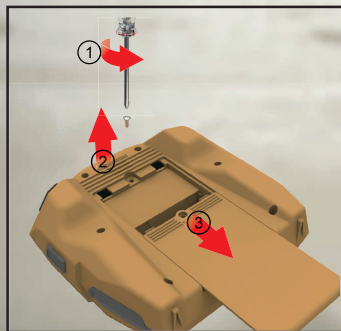
3. Pokud zelený LED indikátor nalézající se na infračerveném dálkovém ovladači neindikuje nabíjení po té, co byl napájecí kabel zapojen do tanku. Za normálních okolností celý napájecí cyklus tanku zabere 15 až 20 minut. Plně nabitá baterie pak dokáže tank Bantamweight pohánět zhruba 15 minut.



\*\* Operační čas tanku je silně závislý na operačních podmínkách jako je členitý terén, kde překonávání překážek vyžaduje větší množství energie.

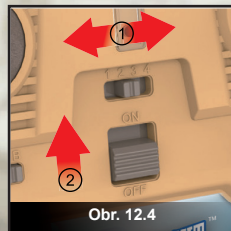
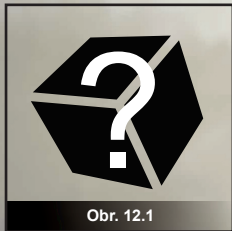
## 11. Vložení baterií do FST-301 dálkového ovladače

FST-301 dálkový ovladač napájí 4 kusy AA alkalických baterií (nejsou součástí balení). Jednoduše odstraňte šroub jako je zobrazeno na obrázku dole a vyjměte kryt baterií z ovladače. Prosíme abyste se ujistili, že baterie jsou do ovladače umístěny správně, abyste předešli poškození systému.



## 12. Jak přiřadit ovládací ID kanál vašemu tanku Bantamweight

- 12.1 – Každý z tanku Bantamweight je nastavený na náhodný ovládací ID kanál, když poprvé opustí továrnu.
- 12.2 – Odstraňte kryt přijímací čočky pro zahájení operací.
- 12.3 – Přepněte vypínač tanku Bantamweight do pozice ON a LED indikátor na věži začne svítit zeleně.
- 12.4 – Vyberte požadovaný ovládací nepoužitý kanál a přepněte vypínač FST-301 ovladače do pozice ON.
- 12.5 – Jakmile je spojení mezi tankem a ovladačem navázáno, LED indikátor se z červené barvy změní na zelenou. Zelená barva indikuje, že tank Bantamweight je připravený k akci.

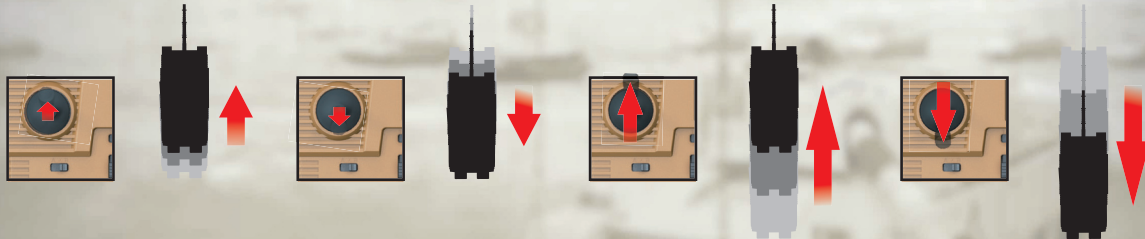


## 13. Základní ovládání tanku Bantamweight

Navzdory své velikosti jsou tanky Bantamweight stejně mobilní jako větší dálkově ovládané tanky.

### 13.1 Akcelerace dopředu a dozadu

Každý z tanků Bantamweight má naprogramován funkční proporcionální plynový systém, díky kterému je rychlost akcelerace tanku přímo úměrná tomu, jakou silou tlačíte na plynovou páčku. Maximální rychlost tanků Bantamweight je přibližně tři centimetry za vteřinu.



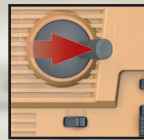
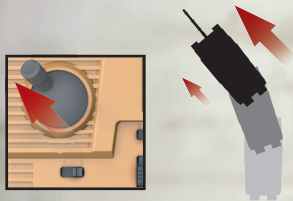
### 13.2 Zvukový efekt při akceleraci

Během akcelerace tanku, z klidu až na maximální možnou rychlost, bude reproduktor zabudovaný do FST-301 ovladače generovat odpovídající zvukovou kulisu. Při stání na místě bude reproduktor přehrávat zvuk chodu motoru na volnoběh, při přidávání plynu akceleraci motoru a po dosažení maximální možné rychlosti motor běžící na maximální otáčky.

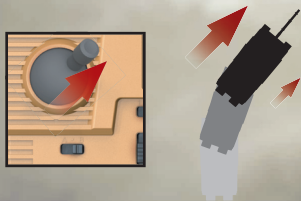


## 13. Základní ovládání tanku Bantamweight

### 13.3 Řízení



360 stupňů



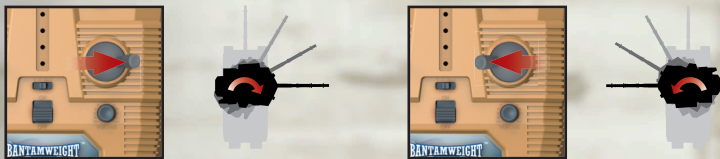
360 stupňů



## 13. Základní ovládání tanku Bantamweight

### 13.4 Rotace věže

Rychlost otáčení věže taktéž funguje na základě proporcionálního systému. Zatlačením pravého joysticku doleva se věž taktéž otočí doleva. Čím více doleva přitom joystick zatlačíte, tím rychleji se bude věž otáčet. To samé platí zrcadlově pro otáčení věže na pravou stranu.



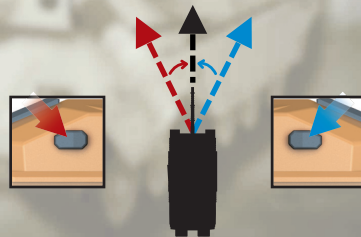
### 13.5 Srovnání směru

Ačkoliv každý motor je vyroben tak, aby dosahoval absolutních výkonových standardů je možné, že výstup obou motorů nebude rovnoměrný a tím pádem pohyb dopředu nebo rovný, ale tank se bude stáčet na jednu stran. Na vyrovnání slouží tlačítka:

Levé tlačítko na vyrovnávání jízdy (viz popis vysílačky)

Pravé tlačítko na vyrovnání jízdy (viz popis vysílačky)

Jestliže Váš tank zatáčí lehce doleva/doprava, použijte levé/pravé tlačítko na vyrovnání jízdy.



## 13. Základní ovládání tanku Bantamweight

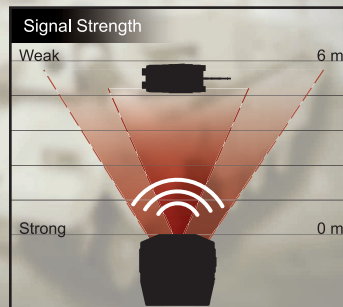
13.6 Upravte ovladač hlasitosti pro snížení nebo zvýšení hlasitosti zvukových efektů.



## 14. Ovládací vzdálenost

Ovládací vzdálenost mezi dálkovým ovladačem FST-301 a tankem Bantamweigh je odhadem 4 až 6 metrů. Pro zlepšení ovládací vzdálenosti byl vyvinut duální LED vysílací systém.

Je silně doporučeno držet dálkové ovládání a tank ve vzájemném vizuálním kontaktu pro zachování maximální možné ovládací vzdálenosti. Zároveň prosím berte v potaz, že ovládací systém může být ovlivněn aktuálními slunečními podmínkami.



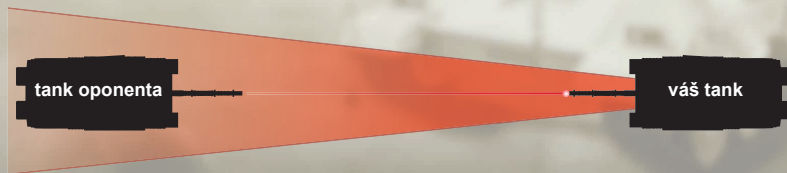
## 15. Herní mód – Individuální herní mód

Nastavením přepínače volby týmu A a B do neutrální pozice bude váš tank schopný zasáhnout jakýkoliv jiný tank na bojišti a zároveň bude dostávat zásahy od všech ostatních tanků. Toto nastavení podstatně zjednodušuje pravidla hry na každý sám za sebe!

Útočné prostředky:

**Kulomet:** Kulomet je zde pouze pro potěšení ze zvukového efektu. Negeruje totiž žádný infračervený paprsek a tím pádem není schopný zasáhnout vaše oponenty.

**Kanón:** Tank Bantamweight vypustí po zmáčknutí tlačítka pro palbu z hlavní zbraně infračervený paprsek ze své věže. Ve stejný okamžik se ozve zvukový efekt palby z hlavní zbraně a tank může mírně popojet dozadu v důsledku simulovaného zpětného rázu.



## 15. Herní mód – útok a zásah v neutrálním módu

Pod palbou: Pokud je váš tank Bantamweight zasažen infračerveným paprskem z nepřátelského tanku, váš tank se na půl vteřiny rozkymácí a LED dioda nacházející se na vrcholu věže bude měnit barvu v následujícím pořadí:



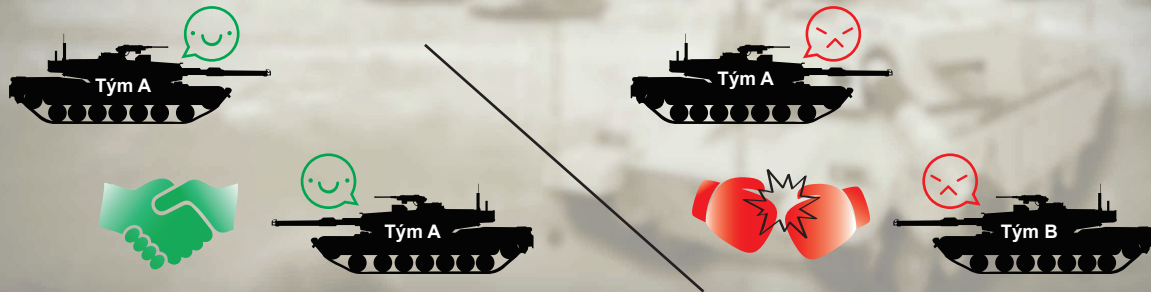
Tanky vašich oponentů pak reagují na zásahy stejným způsobem jako ten váš.

## 16. Mód více hráčů

Útok a zásah v módu týmů A a B:

Pro hráče nacházející se ve stejném týmu:

Procesor zabudovaný v každém tanku Bantamweight podporuje IFF (identifikaci přátel a nepřátel), díky které je schopen identifikovat původ příchozího infračerveného paprsku ve zlomku vteřiny. Pokud například patříte k týmu A, zásah infračerveným paprskem od jiného člena tohoto týmu vašemu tanku nezpůsobí žádné poškození. Váš tank tak bude poškozen pouze infračerveným paprskem od tanků z týmu B.



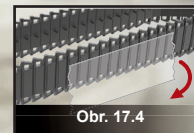
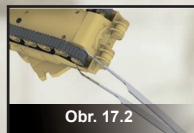
## 17. Údržba

17.1 Jakékoliv nečistoty, které se dostanou mezi kola a pásy je potřeba odstranit (Obr. 17.1)

17.2 Pro odstranění nečistot mezi koly a pásy použijte pinzetu (Obr. 17.2)

17.3 Prosíme abyste se ujistili, že vypínač tanku je v pozici OFF před tím, než začnete odstraňovat nečistoty (Obr. 17.3)

17.4 Pro odstranění nečistot na pásch použijte izolepu (Obr. 17.4)



Prosíme abyste se vyhnuli používání tanku na těchto místech (za těchto podmínek):

- Na vlasových kobercích
- Na povrchu pokrytém vodou nebo jemným pískem
- Na přímém slunečním světle



## 18. Poznejte další členy Bantamweight týmu

### Desert Storm Series

1. British Challenger 1



2. Iraqi T-72M1



3. U.S M1A1 Abrams



4. French AMX-30



5. British Centurion AFV



### National Defense Series

1. Japanese JGSDF Type 10



2. Leopard2 A6



3. Soviet T-90



4. T.B.A



### Bosnia Conflict

1. British Challenger 1



2. Serbia M-84



3. U.S M1A1 Abrams





ConQuest entertainment a.s.  
Hloubětinská 11  
198 00, Praha  
info@cqe.cz  
www.toy.cz

