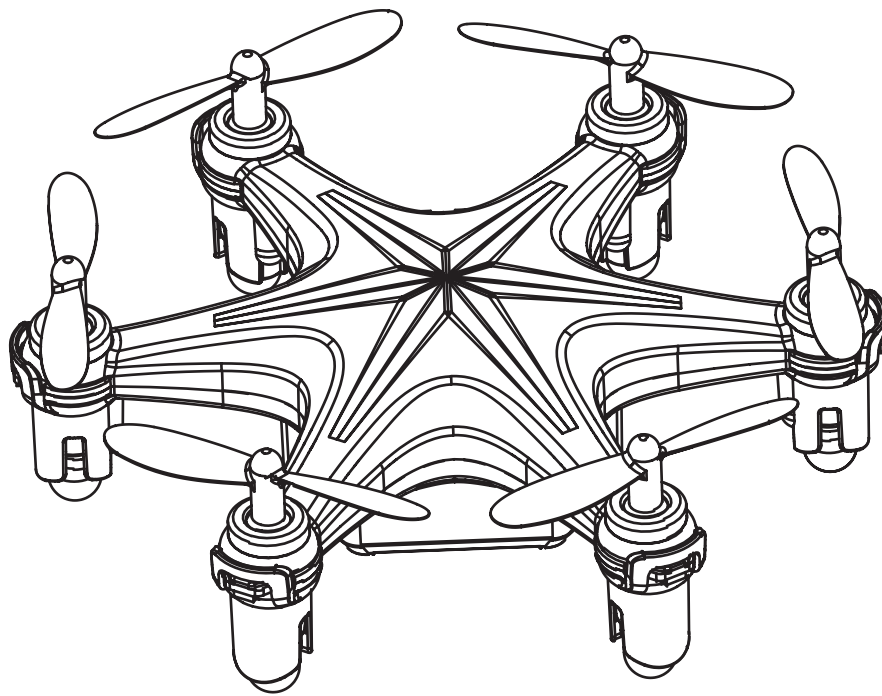


U846

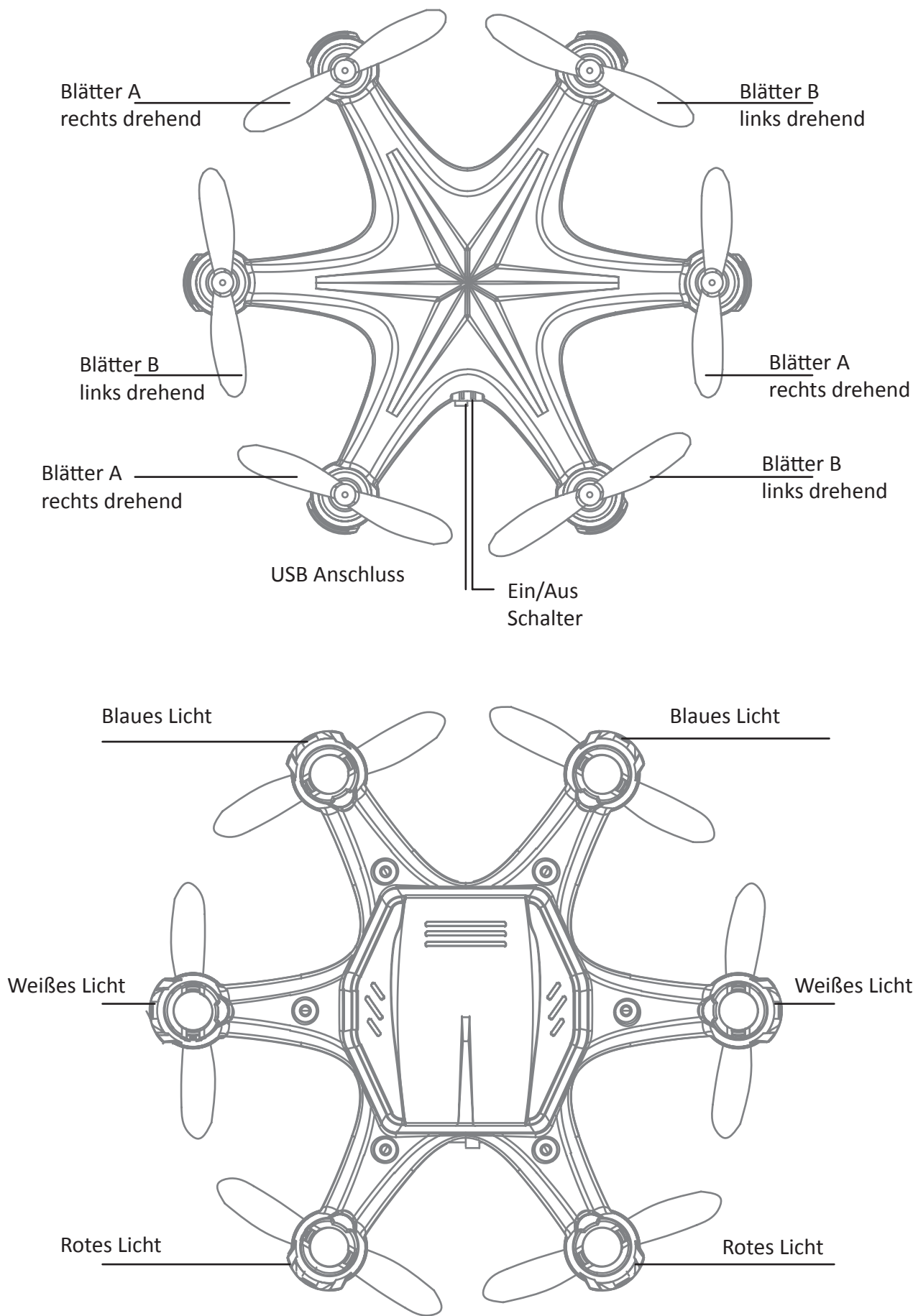
TINY

Kopfüber fliegender Quad

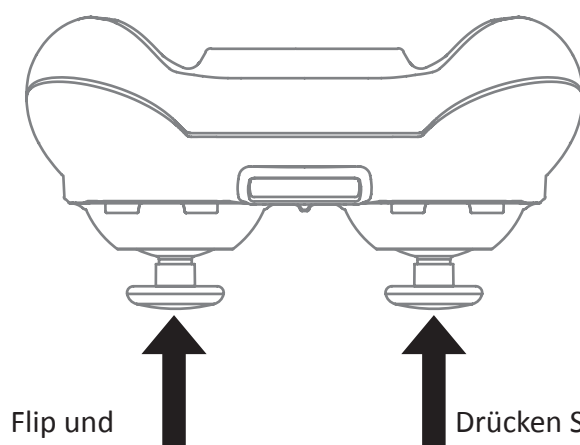
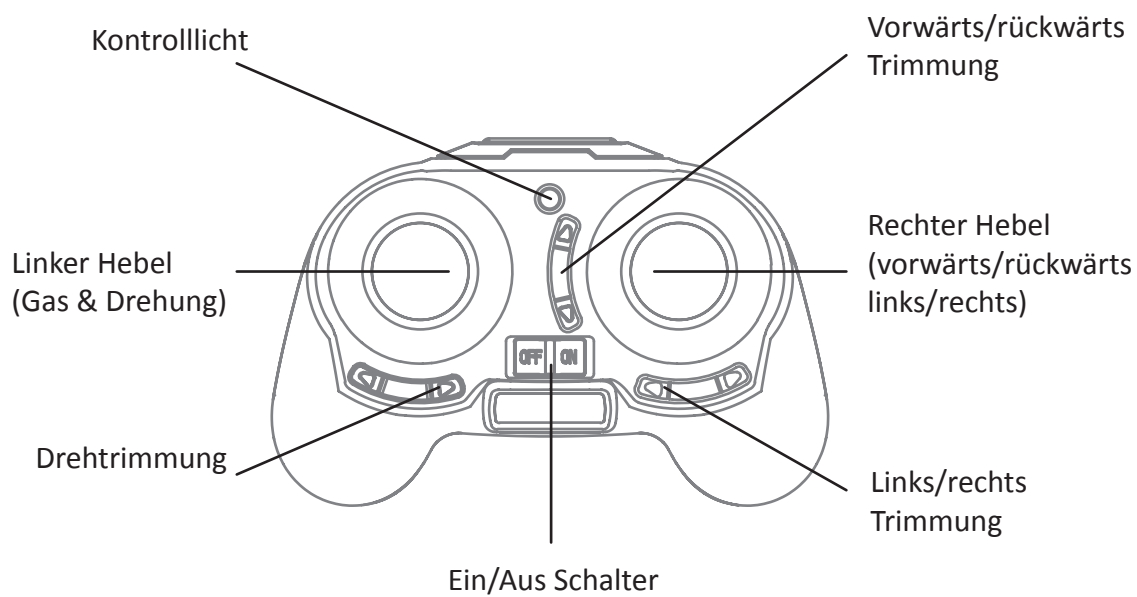


Beschreibung der Teile

1. Quadcopter



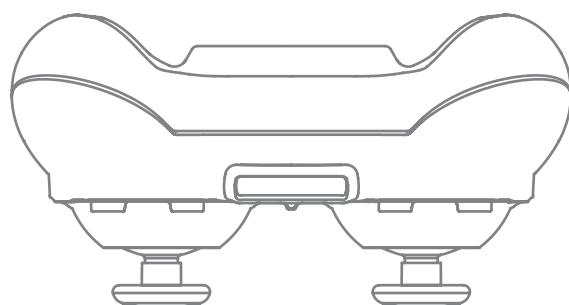
Sender



Flip und
H/M/L
Geschwindigkeit Mode



Drücken Sie den linken Hebel nach unten für einen 360° Flip, dann den rechten Hebel bewegen um einen Flip durchzuführen.



Drücken Sie den linken Hebel für 3 Sekunden nach unten für den "Headless Mode" (Kopfüber Modus)

Achtung

1. Dieses Produkt ist für erfahrene Piloten, die über 14 Jahre sind, geeignet. Dieses Modell ist nicht für Kinder geeignet. Diese ist eine Hobby Flugdrohen mit schnell drehenden Propellern. Der Benutzer muss verantwortungsvoll mit diesem Produkt umgehen, während er es im Betrieb hat. Bei falscher Handhabung kann es zu schweren Verletzungen kommen, oder er verliert die Kontrolle über das Modell. Da wir keine Kontrolle über Ihre Installationen, Einsatz und Handhabung haben, erklären wir, dass wir dafür keine Verantwortung übernehmen werden.
2. Das Modell kann nur in großen offenen Flächen geflogen werden. Sie müssen das Modell immer weit weg von Menschenmengen, hohen Gebäuden, Hochspannungsleitungen usw. fliegen.
 - (1) Versuchen Sie nicht das Modell zu öffnen oder auseinander zu nehmen. Sollten Sie irgendwelche Probleme beim Einsatz Ihres Modells haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.
 - (2) Im Modell befinden sich viele elektronische Teile, die trocken bleiben müssen. Vermeiden Sie, dass Nässe in das innere des Modells gelangen kann.
 - (3) Das Modell hat Oberflächen aus Metall und Kunststoff und elektronische Komponenten, die nicht der Hitze ausgesetzt werden sollen. Vermeiden Sie lange Wärmeinwirkungen oder Sonneneinstrahlungen, denn diese können das Äußere des Produkts schädigen.
 - (4) Wenn das Modell fliegt, nicht mit den Fingern den Propeller berühren. Da sich sonst verletzen oder zu Schaden kommen können.
 - (5) Wenn Sie dieses Produkt verwenden, befolgen Sie bitte die Rechtsvorschriften und Regelungen bezüglich ferngesteuerter Flugdrohnen.

3. ACHTUNG BEVOR SIE FLIEGEN

- (1) Wir empfehlen Ihnen ein Flugfeld zu suchen, das eine Größe von mindestens 8m x 8m x 5m hat.
- (2) Achten Sie darauf, dass die Fernsteuerung und der Akku des Empfängers mit voller Leistung arbeiten.
- (3) Stellen Sie sicher, dass der Gashebel der Fernsteuerung sich an der untersten Position befindet, bevor Sie fliegen.
- (4) Achten Sie bitte auf die richtige Reihenfolge beim Ein und Ausschalten.

Vor dem Flug erst die Fernsteuerung und dann den Copter einschalten. Wenn Sie das Modell ausschalten, zuerst den Copter, dann die Fernsteuerung ausschalten. Bitte beachten Sie! Bei falscher Handhabung kann dies zum Ausfall des Modells führen, oder Einfluss auf andere Betreiber haben.

- (5) Vergewissern Sie sich, dass das Kabel zwischen dem Akku und dem Motor fest eingesteckt ist. Durch Schaukelbewegungen, während des Fluges, kann sich das Kabel lösen, und verursacht dadurch den Verlust des Copters.

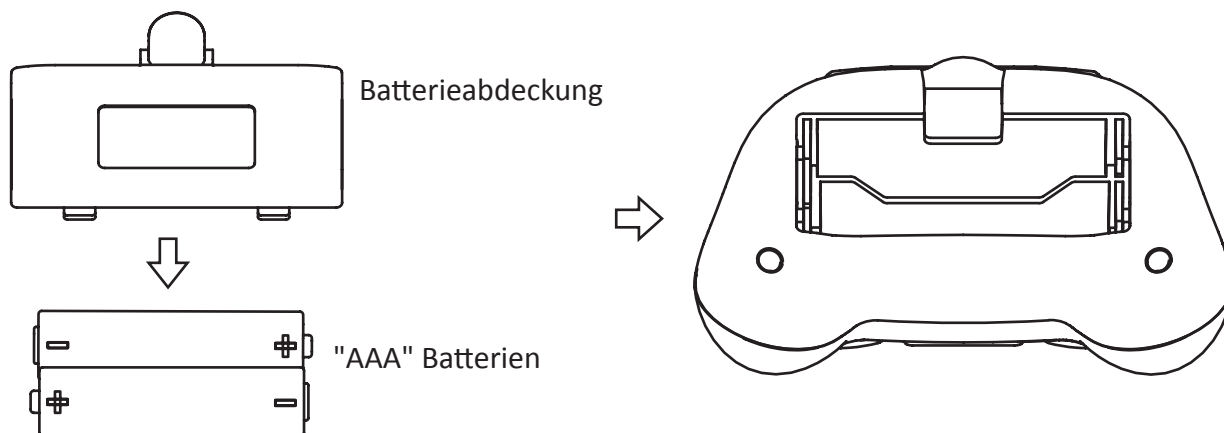
Flugvorbereitung

UA15 Sender

Ihr U846 Quadcopter beinhaltet entweder einen UA15 oder UA14 Sender.
Der UA15 Sender benötigt 2AAA Batterien (nicht beinhaltet)

Installieren Sie 2AAA Batterien im Sender.

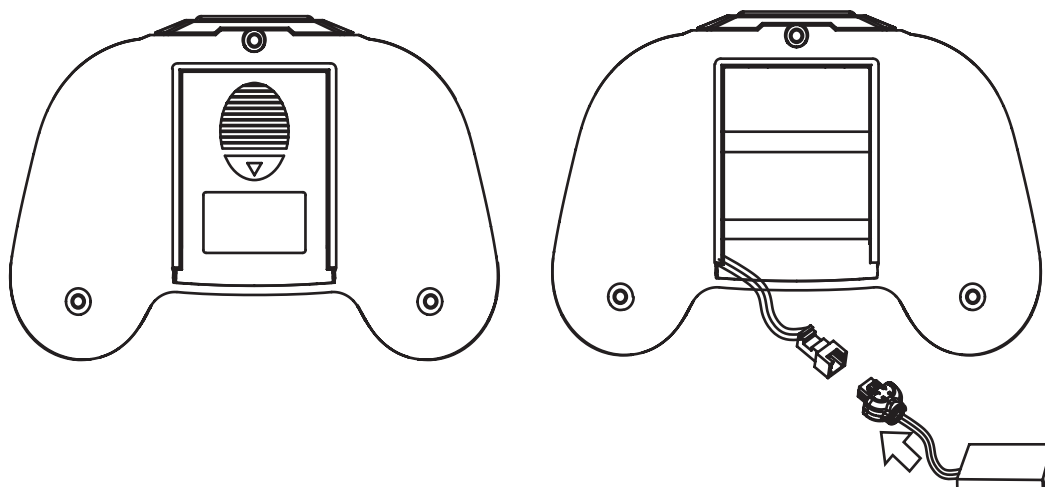
Um den Sender zu vervollständigen, installieren Sie 2 x 1.5VAAA Batterien (nicht beinhaltet) im Sender/Empfänger. Drücken Sie die Lasche an der Batterieabdeckung, um diese zu öffnen und zu schließen.



UA14 Sender

Der UA14 Sender wird mit einem Li-Po Akku betrieben (beinhaltet).

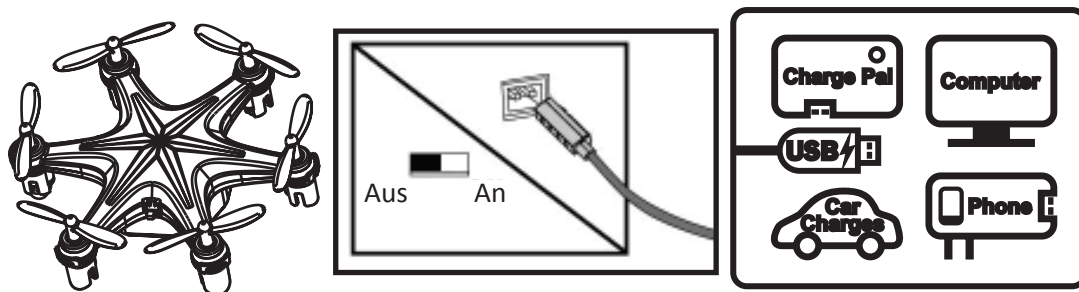
Installieren Sie den Li-Po Akku im UA14 Sender. Um den Sender zu vervollständigen, installieren Sie den mitgelieferten Li-Po Akku im Sender. Um die Akkuabdeckung zu öffnen, schieben Sie diese nach unten. Befestigen Sie den Anschlussstecker am Akku, und befestigen die Akkuabdeckung wieder am Sender.



Li-Po Akku Laden

1. Li-Po Akku laden

Verbinden Sie den Akku des Quadcopter mit dem USB, bevor Sie den USB an eine Stromversorgung, oder an einem Computer anschließen. Das eine Ende des USB Ladeegerätes wird in einen freien Anschluss an Ihren Computer, oder an eine USB Ladestation gesteckt. Das andere Ende wird mit dem Akku in Ihrem Copter verbunden. Der Akku in diesem Modell ist nicht entnehmbar. Während des Ladens leuchtet die LED dauerhaft rot auf. Wenn der Ladevorgang beendet ist fängt das Licht an zu blinken. Die Ladezeit beträgt ca. 100 Minuten.



2. Warnungen

- Dieses Modell ist mit einem Li-Po Akku ausgestattet. Beim Einsatz beachten Sie bitte die Sicherheitsvorschriften
- Setzen Sie den Akku keinen heißen Temperaturen aus, wie Flammen oder nahe an elektrischen Geräten, da dies zu Beschädigungen, oder Explosionen führen kann.
- Vergewissern Sie sich, dass alle Akku richtig angeschlossen sind(auf die richtige Polarität achten), um Beschädigungen oder Explosionen zu vermeiden.
- Nicht den Akku auf harten Oberflächen aufschlagen. Vermeiden Sie den Kontakt mit Metall.
- Wenn der Akku beschädigt ist, sich aufbläst, oder seine Form verändert, nicht mehr den Akku laden und diesen entsorgen.
- Um Unfälle beim Laden zu vermeiden, stellen Sie die Ladestromversorgung auf den Boden. Stellen Sie diese nie auf ein Tuch, oder andere brennbaren Materialien, da das Ladegerät heiß wird.
- Den Akku nicht mit Wasser in Berührung bringen. Dieser sollte an einem trockenen Platz lagern
- Nicht den Akku knicken, oder öffnen.
- Beim Laden den Akku nicht unbeaufsichtigt lassen.



Li-Po Akku Entsorgung & Recycling

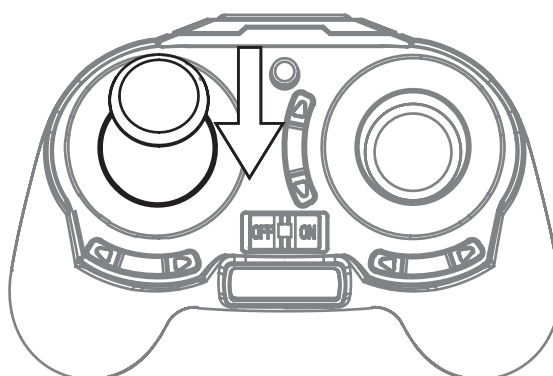
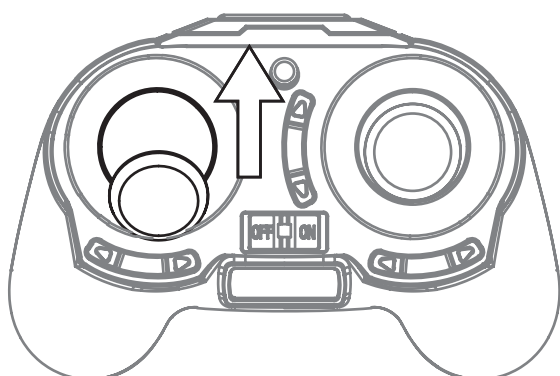
Lithium- Polymer (Li-Po) Akkus dürfen nicht im Hausmüll entsorgt werden. Diese müssen gesondert bei einer dafür zugelassenen Firma oder bei einem Recycling Hof entsorgt werden. Informationen darüber erhalten Sie auf Ihrem Gemeindeamt.



Anleitung für Neukalibrierung

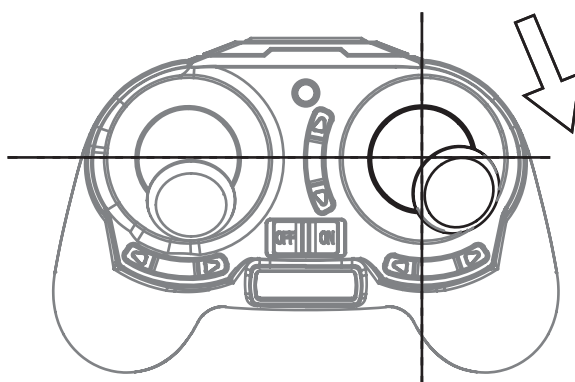
Wenn der Copter gestartet ist, und sich nicht durch Einstellung der Trimmung in einen stabilen Schwebeflug bringen lässt, kann dies zu schwierigen Flugzuständen führen. Bitte stellen Sie das UFO dann wie unten beschrieben neu ein:

1. Schalten Sie das Empfängersignal des Copter aus, danach schalten Sie den Sender aus.
2. Schalten Sie den Sender ein, dann schieben Sie den Gashebel ganz nach vorne und dann zurück in die unterste Position (siehe Bild 1/2), dann ist der Sender für die Code-Paarung bereit.



3. Schalten Sie den Copter ein, und stellen dieses auf eine ebene Fläche. 3 Sekunden später werden Sie ein "Di, Do, Di..." Ton hören. Dies zeigt an, dass die Bindung erfolgreich war, und am Copter leuchtet das blaue Licht.

4. Der Gashebel darf vor der Kalibrierung nicht bewegt werden. Bewegen Sie jetzt den rechten Hebel nach rechts unten in die Ecke (siehe Bild 3), dann wird das blaue Licht am Copter erneut schnell aufleuchten. Dies zeigt an, dass sich der Copter jetzt neu kalibriert. Wenn das blaue Licht dauerhaft leuchtet, ist der Copter bereit zum Fliegen.

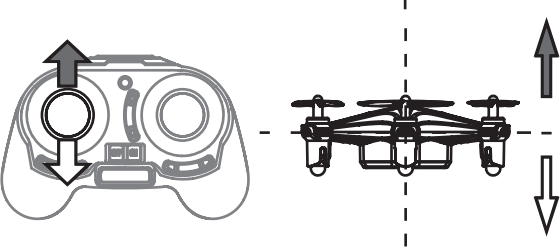


Zusätzliche Informationen vor dem Fliegen

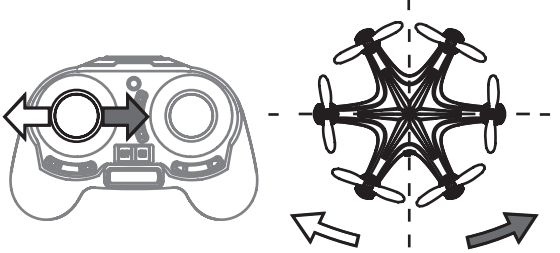
1. Das blaue Licht ist die Vorderseite des Quadcopters.
2. Bevor Sie den Quadcopter einschalten, überprüfen Sie bitte die Drehrichtung der Blätter (entweder im Uhrzeigersinn, oder gegen den Uhrzeigersinn, wie gezeigt).
3. Passen Sie den Quadcopter mit der Trimmung an, sobald Sie eine Abweichung bemerken.
4. Wenn der Akku fast leer ist werden Sie ein "di,di,di" hören. Fliegen Sie den Quadcopter schnellstmöglich zurück und landen diesen.

Flugsteuerung

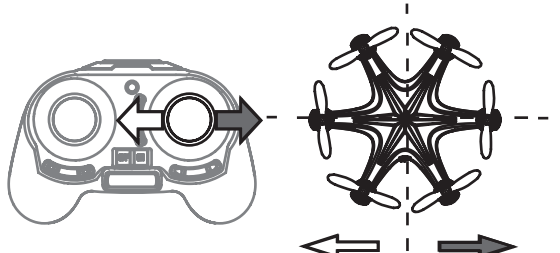
Nach oben/nach unten (Gas)

	Wenn Sie den linken Hebel nach oben oder nach unten drücken, wird das Modell nach oben oder nach unten fliegen. Der Hebel bleibt in der Position stehen, wenn Sie diesen loslassen.
--	--

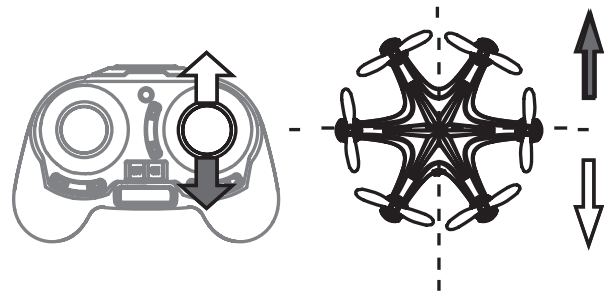
2. Horizontale Drehung

	Wenn Sie den linken Steuerhebel nach links oder rechts drücken, dreht sich das Modell nach links oder rechts um die vertikale Achse. Um die Bewegung zu beenden, lassen Sie den Hebel los.
---	---

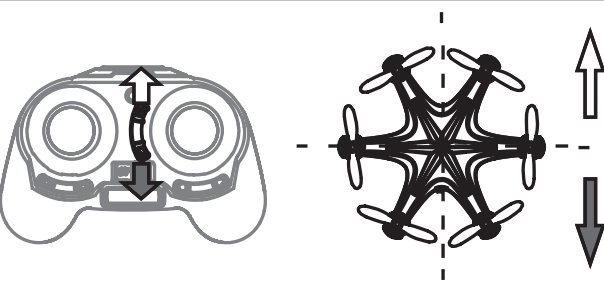
3. Nach links und rechts fliegen

	Wenn Sie den rechten Steuerhebel nach links oder rechts drücken, wird das Modell nach links oder rechts fliegen. Um die Bewegung zu beenden, lassen Sie den Hebel los.
---	---

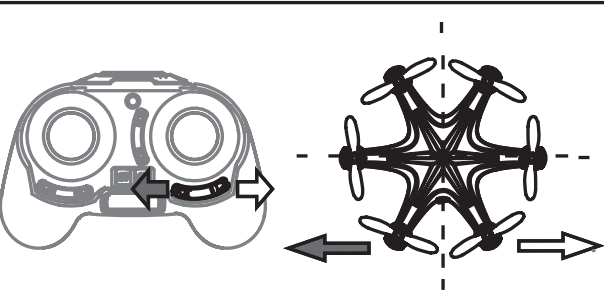
4. Vorwärts und rückwärts fliegen

	Wenn Sie den rechten Hebel nach vorne oder nach hinten drücken, wird das Modell vorwärts oder rückwärts fliegen. Um die Bewegung zu beenden, lassen Sie den Hebel los.
---	---

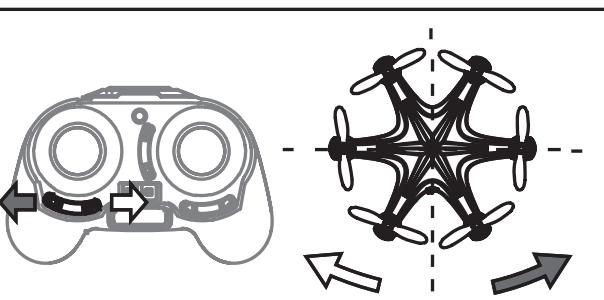
5. Richtungstrimmung (Yaw)

	Wenn das Modell abhebt und nach links dreht, können Sie mit dem Trimmschalter dieses nach rechts und umgekehrt trimmen.
---	--

6. Links und Rechts Trimmung (Roll)

	Wenn das Modell abhebt und nach links driftet, können Sie mit dem Trimmschalter nach rechts trimmen, und umgekehrt.
---	--

7. Vorwärts und Rückwärts Trimmen (Pitch)

	Wenn das Modell abhebt und nach vorne driftet, können Sie dies mit der Trimmung nach hinten einstellen, und umgekehrt.
---	---

Flug Modus

Drücken Sie den linken Hebel nach unten, um zwischen Flugmode 1 (maximale Gyrostabilität) und Mode 2 (mittlere Stabilität), und Mode 3(3D Experten Modus) zu wechseln. Der Sender "beep" einmal für den Flugmode 1, zweimal für Mode2 und dreimal für Mode 3.

Mode1 wird automatisch für den 6- Achsen Gyro verwendet (3- Achsen Gyro und 3- Achsen Beschleunigungssensor), dadurch wird der Copter super stabil gehalten. Verwenden Sie diesen Mode für Anfänger, oder während des Schwebefluges für Schnappschüsse und Aufnahmen.

Mode2 liegt genau zwischen Mode1 und 3. Der Quadcopter reagiert schneller als in Mode1, ist aber stabiler zu fliegen als in Mode3.

Mode3 macht den Quadcopter noch schärfer (stärkere Neigung und Drehung) und eine schnellere Beschleunigung. Verwenden Sie diesen Mode für den schnellen Flug und für 3D-Manöver.

360° Flips

Der Quadcopter kann einfach einen 360° Überschlag machen, und wird sich schnell wieder stabilisieren, wird dabei aber etwas an Höhe verlieren. Stellen Sie sicher, dass der Quadcopter hoch genug über dem Boden fliegt.

Drücken Sie den rechten Taster für die "Vierachsrollfunktion" der Fernsteuerung. Sie werden ein "Di Di....." Ton hören. Dies bedeutet, dass das Modell im "Roll" Mode ist, und bei jeder Richtungsänderung wie z.B. nach links, rechts, vorwärts und rückwärts jeweils einen 360° Überschlag macht. Der "Flip" Mode schaltet sich danach automatisch aus.

Kopfüber Modus (Headless Mode)

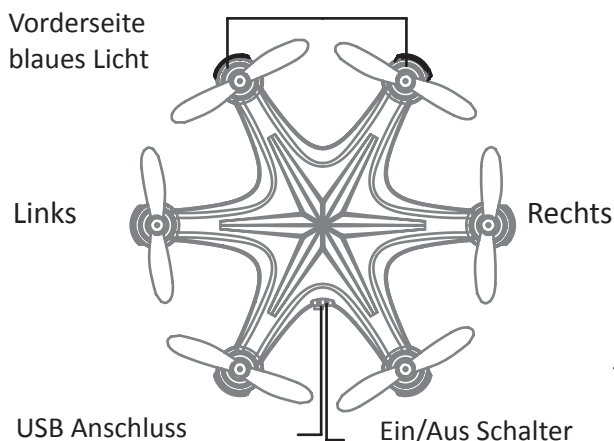
Drücken Sie für 3 Sekunden den Knopf für den "Headless Mode" (Kopfüber Mode) oder diesen Mode wieder zu verlassen, nach unten.

Beim "Headless Mode" ist es nicht erforderlich die Fluglage zu unterscheiden. Stellen Sie sich vor den fliegenden Quadcopter, und bewegen den rechten Hebel nach vorne wird dieser von Ihnen weg fliegen, oder bewegen Sie den rechten Hebel nach hinten, wird dieser auf Sie zu fliegen.

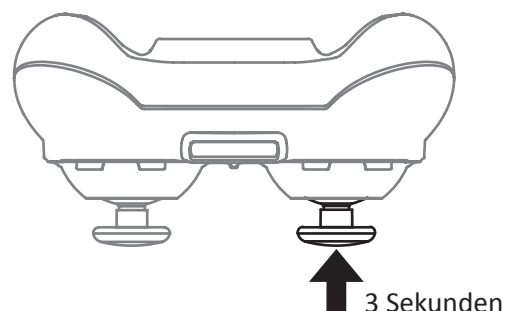
Wenn Sie den Kopfüber Modus verlassen möchten, dann drücken Sie für 3 Sekunden den rechten Hebel noch mal nach unten, und Sie werden vom Sender ein "di, di,di hören und die Lichter des Quadcopters werden dauerhaft leuchten. Drücken Sie den den rechten Hebel nochmals für 3 Sekunden nach unten kehren Sie in den normalen Steuermodus zurück. Wenn Sie nicht im "Headless Mode sind" zeigen die blauen Lichter nach vorne, sind Sie im "Headless Mode" blinken alle Lichter.

Wenn der Quadcopter im "Headless Mode" etwas trifft oder andere Probleme auftreten, kann dies zu einer Richtungsabweichung, oder zu einem anderen Flugwinkel führen. Beenden Sie dann den Flug im "Headless Mode" und kehren zur leichteren Orientierung in den normalen Modus zurück.

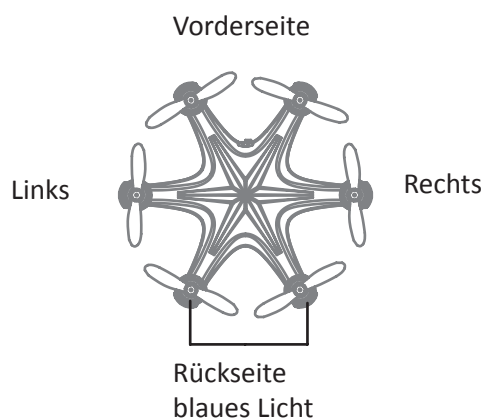
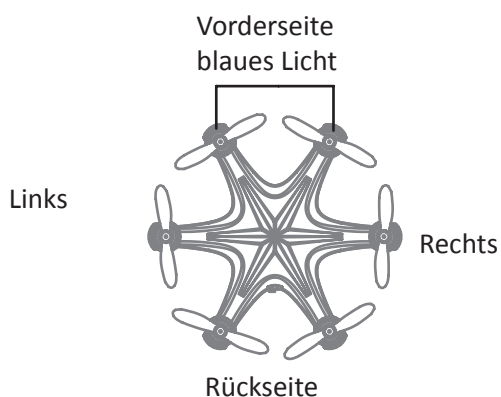
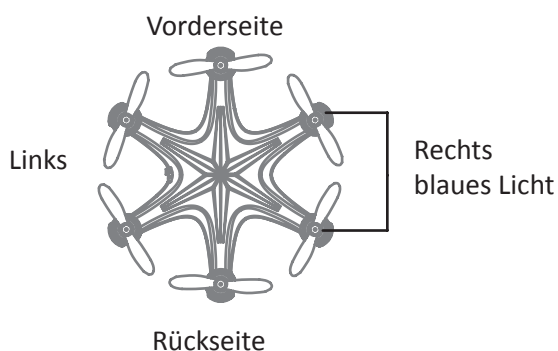
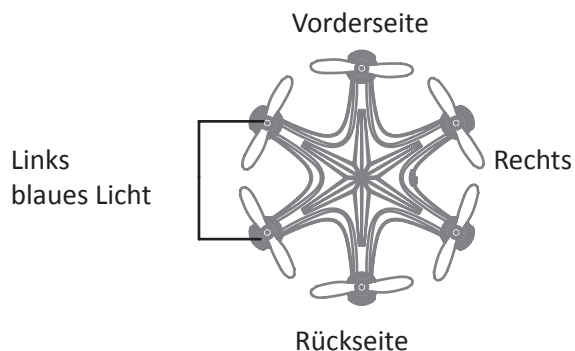
Im Normalbetrieb zeigen die blauen Lichter nach vorne.



Drücken Sie den linken Taster für 3 Sekunden nach unten für den "Headless Mode" (Kopfüber Modus)



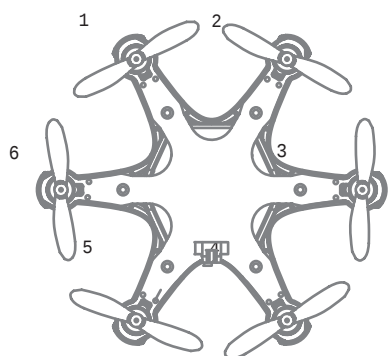
Im Headless Mode zeigt die Vorderseite immer von Ihnen weg. Es ist egal wo sich die blauen LED's befinden,- ob vorne, links, hinten oder rechts, da diese sich Ihrer Sichtweise und Ihren Flugbefehlen wie im normalen Modus - vorne, linke, hinten und rechts, angepasst haben.



Motor installieren

Beim Anschließen eines neuen - oder Ersatzmotor muss die Nummer auf dem Motor mit der passenden Nummer auf der Platine (1-6) verbunden werden.

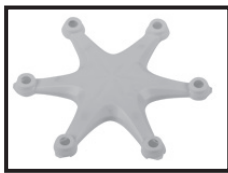
Z.B. Installieren Sie Motor #1 in der linken oberen Ecke des Quadcopter, und verbinden die Kabel vom Motor #1 mit dem Verbindungsstecker mit der Bezeichnung "M1" auf der Platine.



Motor #1 Steckplatz oben links
 Motor #2 Steckplatz oben rechts.
 Motor #3 Steckplatz rechte Seite.
 Motor #4 Steckplatz unten rechts.
 Motor #5 Steckplatz unten links.
 Motor #6 Steckplatz linke Seite.

Ersatzteile:

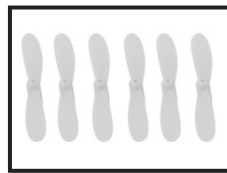
Die folgenden Teile können Sie bei Ihrem lokalen Fachhändler kaufen.



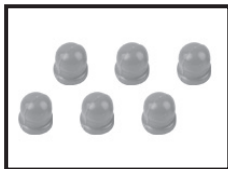
U846-01
Abdeckung oben



U846-02
Abdeckung unten



U846-03
Blätter



U846-04
Gummifüße



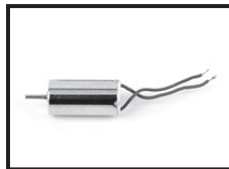
U846-05
Motor A



U846-06
Li-Po Akku



U846-07
Platine



U846-08
Motor B



U846-09
UA14 Sender



U846-10
UA15 Sender



U846-11
USB Kabel

WICHTIGE INFORMATIONEN ZUR GARANTIE UND ZULASSUNGSBESTIMMUNGEN

Udi R/C und Ripmax Ltd. garantieren, dass dieses Modell den europäischen Normen und Richtlinien entspricht, und zum Datum des Kaufes frei von Defekten an Materialien, und frei von Herstellungsmängeln ist. Dieses deckt nicht die Bauteile ab, die bei Gebrauch, Missbrauch, Abstürze, Modifikationen, Nachlässigkeit, und unautorisierten Reparaturen beschädigt werden. In keinem Fall übernehmen wir die Verantwortung für Schäden und Fälle, die den Herstellungsaufwand für das gekaufte Modell übersteigen.

Da wir keine Kontrolle über die Endmontage haben, oder über eingesetzte Materialien, welche zur Endmontage benutzt werden, kann keine Verantwortung für jeglichen Schaden übernommen werden, der aus der Verwendung des Benutzers, und dessen von Ihm zusammengesetzten Produkten resultieren. Durch die Endmontage des von Ihm zusammengesetzten Produktes, übernimmt der Benutzer die daraus resultierende Verantwortung.

Wenn der Käufer dieses Produktes nicht bereit ist die Verantwortung, verbunden mit der Verwendung des Produktes zu übernehmen, wird Ihnen geraten dieses Produkt sofort im neuen, und unbenutzten Zustand an den Ort an dem Sie dieses gekauft haben, zurück zu bringen.

Ihr Modell hat Garantie auf Herstellungsfehler, defekten an Materialien oder Produktionsfehler für einen Zeitraum von 6 Monaten nach Kaufdatum (und 24 Monate nach den Bedingungen des europäischen Gewährleistungsgesetzes). Garantiedienste können innerhalb von 6 Monaten nach Kaufdatum nur anerkannt werden, wenn Sie das Original, oder eine Kopie des Kaufbeleges vorweisen können.

Vertrieben durch Ihr Modellbaufachgeschäft von: Ripmax Ltd., 241 Green Street, Enfield, EN3 7SJ. United Kingdom Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an: mail@ripmax.com