

Bedienungsanleitung
Bitte vor Inbetriebnahme sorgfältig lesen!

zoopa **THUNDER 400**



Anleitung Manual Manuel d'utilisation

Technische Daten

Abmessungen:	44,5 x 11,8 x 6,5 cm
Gewicht:	ca. 376 g
Altersempfehlung:	8+ Jahre
Einsatzbereich:	Indoor und Outdoor
Akku:	7,2V NiMH
Fernsteuerung:	2,4 GHz
Reichweite :	ca. 150 Meter

Vers.: 1.1

© Copyright 2016 ACME the game company GmbH

Sicherheitshinweise

WARNUNG:

BEACHTEN SIE FOLGENDE HINWEISE, UM STROMSCHLÄGE ODER SCHÄDEN AM PRODUKT AUSZUSCHLIESSEN:

- VERWENDEN SIE AUSSCHLIESSLICH EMPFOHLENE ZUBEHÖRTEILE
 - DEMONTIEREN SIE NICHT DAS MODELL
 - IM INNERN BEFINDEN SICH KEINE TEILE, DIE VOM BENUTZER GEWARTET WERDEN KÖNNEN.
- LASSEN SIE WARTUNGSARBEITEN VON QUALIFIZIERTEN KUNDENDIENST-MITARBEITERN DURCHFÜHREN

SERVICE & SUPPORT

ACME the game company GmbH
Boikweg 24

33129 Delbrück
Germany

Tel: +49 2944 973830

service@ACME-online.de
oder

<http://www.ACME-online.de>

Sicherheitshinweis für den NiMH-Akku und Ladevorgang

Wenn ein Akku nicht ordnungsgemäß angeschlossen wird, besteht Feuer- und Explosionsgefahr.

Laden Sie NiMH Akkus nur unter Aufsicht.

Unterbrechen Sie den Ladevorgang sollte sich der NiMH-Akku aufblähen oder verformen!

Lagern Sie NiMH-Akkus bei 15°C - 25°C.

Vermeiden Sie die Erhitzung des verwendeten Akkus bei Entladung über 50° C

Nicht kurzschliessen, nicht ins Feuer werfen!

Verwenden Sie stets Original-Akkus.

- Verwenden Sie nur den originalen NiMH-Akku
- Wenn sich der Akku verformt, verfärbt oder weich wird, **darf** dieser nicht mehr verwendet werden
- Lagern Sie den Akku bei Temperaturen zwischen 15°C und 25°C an trockenen und dunkeln Orten. Der Ladezustand muss min. 75% betragen
- Unzugänglich für Kinder und Tiere lagern
- Fernhalten von Feuer, Wasser, Wärmequellen und Fremdstoffe die einen Kurzschluss verursachen können
- Nur das Original Ladegerät verwenden und verwenden Sie eine feuerfeste Unterlage
- Jegliche mechanische Belastung vermeiden und nicht öffnen
- NIE KURZSCHLIESSEN
- Sollten Gase oder Flüssigkeiten aus dem Akku austreten, dürfen Sie nicht mit dem Akku in Kontakt kommen
- Jeder unsachgemäße Gebrauch kann zu gesundheitlichen Problemen führen
- Entsorgen Sie verbrauchte Akkus sach- und fachgerecht
- Der Akku darf nicht tiefentladen werden

CE Deklaration

Hiermit erklären wir, dass dieses Modell den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Vorschriften der Richtlinie 1999/5/EG entspricht. Eine Kopie der Konformitätserklärung kann unter der oben genannten Adresse angefordert werden.



Dieses Produkt wird mit einem NiMH Akku betrieben.
Bringen Sie verbrauchte Akkus zu einer dafür vorgesehenen Sammelstelle.



WEEE Reg. Nr.: DE64989527

Benutzerinformation zur Entsorgung von elektrischen und elektronischen Geräten entsprechend der Firmengrundsätze der ACME the game company GmbH wurden hochwertige wiederverwertbare Komponenten in diesem Produkt verbaut. Dieses Symbol auf Produkten und/oder Begleitdokumenten besagt, dass das Produkt am Ende der Lebensdauer getrennt vom Hausmüll entsorgt werden muss. Bringen Sie diese Produkte, auch den Akku, zur ordnungsgemäßen und umweltfreundlichen Entsorgung zu Ihrer nächsten Sammelstelle (bzw. Recyclinghof).



Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren! Enthält verschluckbare Kleinteile! Empfohlen ab 10 Jahren!

Lieferumfang

Überprüfen Sie die Vollständigkeit bevor Sie das Modell in Betrieb nehmen!



1x zoopa Thunder 400 Speed Boot



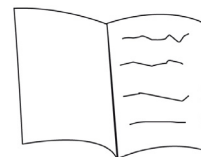
1x 2,4GHz Fernsteuerung



1x Akku 900mAh 7,2V



1x Akku Ladegerät



1x Bedienungsanleitung

Für den Betrieb benötigen Sie 4 Stück 1,5V AA-Batterien

Aufbau und Funktionen



ZUSÄTZLICHER HINWEIS: Betätigen Sie nicht den Schalter Throttle reverse/Gasumkehr!

Bitte beachten!

Fahren Sie niemals, wenn sich in Ihrem Bereich Personen, Tiere oder Hindernisse befinden!

Fahren Sie nicht bei starkem Wind oder Unwetter!

Stellen Sie sicher, dass Sie auf dem Gewässer fahren dürfen!

Schalten Sie die Fernsteuerung/Controller immer zuerst ein und stellen Sie sicher, dass dieser während des Modellbetriebs eingeschaltet ist. Schalten Sie den Controller erst aus, wenn das Modell ausgeschaltet ist !

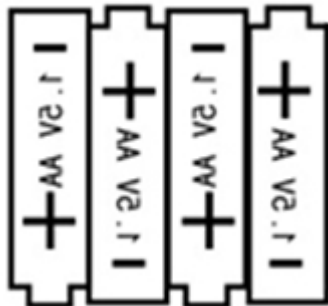
Erste Schritte und Informationen

Lesen Sie die Anleitung vollständig durch.

Bei dem zoopa Thunder 400 Boot handelt es sich um ein RTR (Ready-to-Race) Modell.

Zur Inbetriebnahme werden lediglich 4x 1,5V AA Mignon Batterien für die Fernbedienung benötigt.

Öffnen Sie dazu das Batteriefach auf der Unterseite der Fernsteuerung und legen die Batterien gemäß der Abbildung ein. Verschließen Sie das Batteriefach wieder.



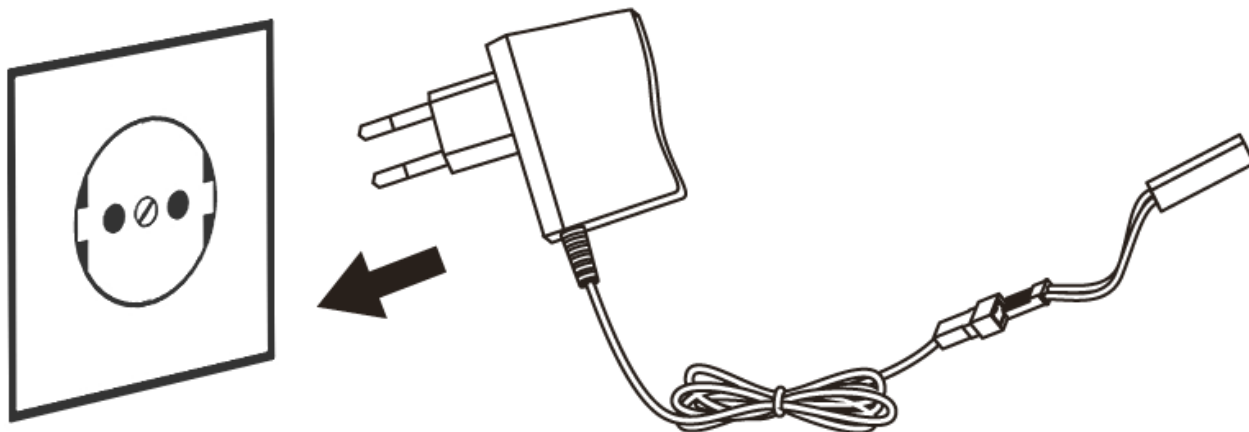
ACME the game company GmbH übernimmt keine Haftung für Privatsphärenverletzungen und Beschädigungen an Privateigentum, die durch den Nutzer des Modells entstanden sind.

Bitte befolgen Sie sorgsam die Anweisungen dieser Anleitung Schritt für Schritt, um eine sachgemäße Handhabung zu gewährleisten.

Laden des Akkus

Der mitgelieferte NiHM-Akku wird durch das enthaltene Lademodul aufgeladen.

Verbinden Sie nun das Lademodul mit einer 220V Steckdose. Schließen Sie den Akku an das Ladekabel an. Achten Sie auf die richtige Polung und dem festen Sitz des Steckers.



Dieser Prozess kann ca. 60-80 Minuten dauern. Beim Ladeprozess leuchtet die LED rot auf.

Verwenden Sie bitte nur den originalen Akku, andere Akkus können eine andere Polung aufweisen!

Einlegen und Verbinden des Akkus

Schalten Sie die Fernbedienung ein. Die Betriebs-LED der Fernsteuerung leuchtet durchgehend rot. Bitte beachten Sie, dass am Schalter auf der Oberseite der Fernbedienung die Aufschrift „7:3“ zu lesen ist. Schalten Sie immer zuerst die Fernbedienung ein!

Wenn der Akku des Modells vollgeladen ist, können Sie diesen mit dem Modell verbinden. Öffnen Sie zunächst die Haube des Modells, indem Sie den Schiebeverschluss von „Close“ auf „Open“ stellen und diese dann vorsichtig anheben. Sie haben nun Zugriff auf das Anschlusskabel.

Achten Sie beim Anschluss des Akkus auf die richtige Polung!

Das Modell gibt nun einen Piepton ab. Testen Sie die erfolgreiche Bindung, indem Sie das Lenkrad an der Fernbedienung links- und rechts bewegen.

Sollte keine Bindung bestehen, beachten Sie bitte die Bindungsanweisungen im Fernbedienungs-Abschnitt.

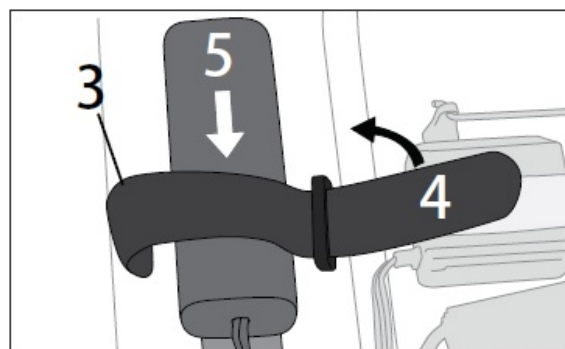
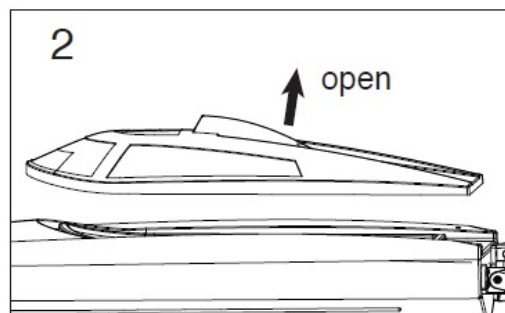
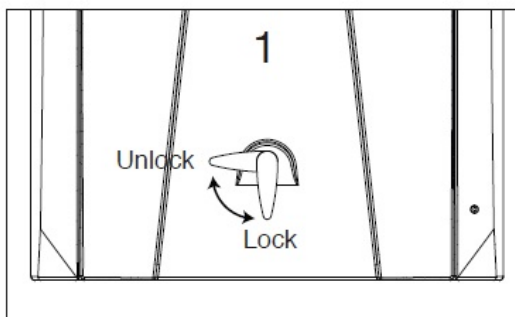
Legen Sie den Akku in das Fach und verstauen die Kabel, so dass diese nicht geknickt oder eingeklemmt werden. Beachten Sie, dass keine Kabel im Weg der Elektronik liegen.

Montieren Sie wieder die Akkufachklappe. Stellen Sie sicher, dass Sie den Schieber auf „Close“ stellen, die Ränder dicht sind und kein Schmutz zwischen Dichtung und Modell liegt.

Schalten Sie immer zuerst die Fernsteuerung ein und danach das Modell!

Ausschalten: erst das Bootmodell, dann die Fernsteuerung ausschalten.

Aus der Verpackung heraus sind Fernsteuerung und Bootmodell bereits miteinander gebunden. Dieses bedeutet das Fernsteuerung und das Modell bereits fahrbereit sind.



Erste Versuche und Fahrhinweise

Stellen Sie sicher, dass alle am Heck verschraubten Teile, einen festen Sitz haben.

Überprüfen Sie auch den Schlauch der Wasserkühlung, der aus dem Boot herausführt und auch die Ruderbewegungen.

Legen Sie das Boot vorsichtig auf die Wasseroberfläche.

Starten Sie zunächst bei reduzierter Motordrehzahl und fahren Sie langsam an. Steuern Sie das Boot nicht zu weit vom Ufer entfernt, sodass Sie dieses jederzeit erreichen können, sollte es zu Unsicherheiten kommen.

Sobald Sie sich sicher fühlen, steht dem Fahrvergnügen nichts mehr im Weg.

Bemerken Sie eine reduzierte Motordrehzahl, sollten Sie das Boot zurück zum Ufer fahren, da die Kapazität des Akkus verbraucht ist.

Fahren Sie den Akku niemals komplett leer. Dies führt zu einer Tiefentladung.

Nachdem Sie das Boot sicher ans Ufer gebracht haben, trocknen Sie diess ab. Öffnen sich danach die Haube und trennen Sie den Akku vom Modell. Schalten Sie dann die Fernsteuerung aus.

Achten Sie darauf dass kein Wasser eintritt !

Steuerung

Beschleunigung

Um Vorwärts zu fahren, ziehen Sie den Abzug/Gashebel in Ihre Richtung. Je stärker Sie ziehen, desto schneller fährt das Modell. Das Modell hat keinen Rückwärtsgang!

Richtungsänderung

Um rechts zu fahren, drehen Sie das Lenkrad nach vorne (von der Seite gesehen im Uhrzeigersinn).

Um links zu fahren, drehen Sie das Lenkrad nach hinten (von der Seite gesehen gegen den Uhrzeigersinn).

Bremse

Sie können das Boot stoppen, indem Sie den Abzug/Gashebel nach vorne drücken.

Beachten Sie, dass die Richtungsangaben aus "Fahrersicht" gelten – d.h. von hinten gesehen. Fährt das Boot auf Sie zu, müssen Sie die Steuerbefehle entsprechend umdenken.

Alternative Steuerung

Wünschen Sie eine alternative Belegung der Richtungssteuerung, können Sie diese über den Schalter ST.REV umschalten.

Die Funktion des Lenkrads ist dann umgekehrt, d.h. beim Drehen nach vorne bewegt sich das Boot nach links, beim Drehen nach hinten fährt das Boot nach rechts.

Ruderausschlag

Möchten Sie die Ausschlagsweite des Ruders ändern, können Sie dies über den Lenkungsbegrenzer (Dual Raten Schalter), der oben auf dem Sender angebracht ist, vornehmen. Hier gilt: Schalter nach hinten, desto geringer die Bewegungsfreiheit des Bootes. Als Anfänger können Sie die Rate verringern, falls Sie das Boot langsam antesten möchten. Die Rate kann erhöht werden, indem sie den Schalter nach vorne schieben (7 :3 zu lesen)

Richtungs- und Gastrimmung

Möchten Sie die L/R-Steuerung feinjustieren, stellen Sie das Lenkrad auf Neutralstellung und betätigen Sie dann den Schalter ST.TRIM. Durch wiederholtes nach Unten drücken justieren Sie die Linksbewegung, nach Oben drücken trimmt die Rechtsbewegung aus.

Die Gastrimmung können Sie mit dem Schalter TH.TRIM einstellen. Halten Sie den Abzug auf Neutralposition und betätigen Sie den Schalter entsprechend.

Bindung

Fernsteuerung und Modell sind standardgemäß ab Werk miteinander gebunden. Sollte dies nicht der Fall sein oder die Bindung verlorengehen, befolgen Sie folgende Schritte:

1. Verbinden Sie den Akku mit dem Modell.
2. Drücken Sie den Bindeknopf am Bootsempfänger (markiert) solange, bis der Empfänger blinkt.
3. Drücken Sie den Bindeknopf am Controller und schalten Sie währenddessen die Fernbedienung ein.
4. Lassen Sie den Bindeknopf los. Die Fernsteuerung gibt nun solange einen Piepton ab, bis die Bindung erfolgreich abgeschlossen ist.

Akku Pflege

Für eine lange Lebensdauer des enthaltenen Akkus befolgen Sie bitte nachstehende Punkte:

- das Bootmodell nie eingeschaltet lagern, beim Nichtgebrauch immer ausschalten
- das Modell nur mit geladenem Akku lagern (min. zu 85%)
- die Verbindung vom Akku zum Bootmodell trennen
- Lagerung nur bei Zimmertemperatur
- den Akku regelmäßig alle 3 Monate nachladen, wenn das Flugmodell nicht genutzt wird

Wenn diese Punkte nicht beachtet werden, kann der NiMH-Akku beschädigt bzw. zerstört werden. Dieses ist grundsätzlich bei NiMH-Akkus physikalisch bedingt.

Propeller wechseln

Ein Wechsel des Propellers ist mit wenigen Schritten getan.

Drehen Sie hierzu zunächst die Mutter ab und ziehen danach den Propeller von der Welle ab.

Anschließend montieren Sie den neuen Propeller und fixieren diesen dann wieder mit der Mutter.

Fehlersuche und Lösungen

Fehler	Ursache	Lösung
Das Modell reagiert nicht auf Steuerbefehle	Batterien der Fernbedienung nicht korrekt eingelegt. Batterien sind leer Modellakku leer	Batterien überprüfen Batterien ersetzen Laden Sie den Akku auf
Das Modell macht merkwürdige Geräusche	Propeller /Antrieb beschädigt	Überprüfen Sie die Propeller/Antrieb. Ggf. tauschen Sie diese aus
Die Fernsteuerung hat keine Verbindung zum Modell	Akku schwach Batterien in der Fernsteuerung sind leer Akku defekt Das Modell ist außer Reichweite	Laden Sie den Akku auf Batterien der Fernbedienung austauschen Ggf. muß der Akku ersetzt werden
Das Modell fährt nicht mehr ausreichend	Ein Motor hat nicht mehr die volle Leistung	Überprüfen Sie alle Motoren auf Funktion. Ggf. tauschen Sie diese aus

Bei weiteren Problemen können Sie uns jederzeit kontaktieren!
Unsere Kontaktdaten finden Sie auf der nächsten Seite unter "Service & Support".

Ersatz- und Zubehörteile

Artikelnummer	Bezeichnung
ZA0400	zoopa Thunder 400 Speedboat
ZA0400-A	zoopa Thunder 400 Ersatzschiffschraube 2x
ZA0400-B	zoopa Thunder 400 Akku 7,2V NiMH
ZA0400-C	zoopa Thunder 400 Ersatz Ladegerät

Gewährleistung und Garantie

Dem Verbraucher wird unbeschadet seiner Mängelansprüche gegenüber dem Verkäufer eine Gewährleistung zu den nachstehenden Bedingungen eingeräumt:

- » Neugeräte und deren Komponenten, die aufgrund von Fabrikations- und/oder Materialfehlern innerhalb von 24 Monate ab Kauf einen Defekt aufweisen, werden von ACME the game company nach eigener Wahl gegen ein dem Stand der Technik entsprechendes Gerät kostenlos ausgetauscht oder repariert. Für Verschleißteile (z. B.: Akkus, Motoren usw.) gilt diese Haltbarkeitsgarantie für 3 Monate ab Kauf.
- » Diese Gewährleistung gilt nicht, soweit der Defekt der Geräte auf unsachgemäßer Behandlung und/oder Nichtbeachtung der Anleitung beruht.
- » Diese Gewährleistung erstreckt sich nicht auf vom Kunden selbsterbrachte Leistungen.
- » Gewährleistungsansprüche sind sofort nach Kenntnis des Garantiefalles geltend zu machen.
- » Ersetzte Geräte bzw. deren Komponenten, die im Rahmen des Austauschs an ACME the game company zurückgeliefert werden, gehen in das Eigentum von ACME the game company über.
- » Durch eine erbrachte Gewährleistung verlängert sich der Gewährleistungs-Zeitraum nicht.
- » Soweit kein Gewährleistungsfall vorliegt, behält sich ACME the game company vor, dem Kunden den Austausch, die Reparatur oder die Versandkosten in Rechnung zu stellen. Der Kunde wird hierüber vorab informiert.

Schäden durch mechanische Einwirkungen oder Umbauten sind von der Gewährleistung ausgeschlossen.

Service & Support

ACME the game company GmbH
Boikweg 24
33129 Delbrück
Germany
Tel.: +49 2944-973830
E-Mail: service@ACME-online.de
Web: www.ACME-online.de

Manual
Please read carefully before use!

zoopa **THUNDER 400**



Technical Data

Size:	44.5 x 11.8 x 6.5 cm
Weight:	approx. 376 g
Recommended Age:	8+ years
Field of use:	Outdoor
Battery:	7.2V NiMh
Controller:	2.4 GHz
Range :	approx. 150 Meter

Vers.: 1.1

© Copyright 2016 ACME the game company GmbH

Safety Advice

WARNING:

NOTE THE FOLLOWING ADVICE,
TO AVOID DAMAGES AND SHORTCUTS:
ONLY USE RECOMMENDED SPARE PARTS
DO NOT DISSAMBLE THE PRODUCT
INNER PARTS CAN BE REPAIRED BY THE USER.
PLEASE CONTACT QUALIFIED STAFF IF YOU ARE NOT
FAMILIAR WITH RC-MODELS.

SERVICE & SUPPORT

ACME the game company GmbH
Boikweg 24

33129 Delbrück
Germany

Tel: +49 2944 973830

service@ACME-online.de

or

<http://www.ACME-online.de>

SAFETY ADVICE

Danger of fire and explosion occurs if a battery is not connected properly.

Always charge NiMh batteries under supervision.

Please stop charging if you notice a deformation or if the battery is blowing up!

Store NiMh batteries at 15°C - 25°C.

Avoid heating of over 50°C at discharge.

Do not shortcut, never throw into fire!

Only use original batteries.

- Always use the original NiMh- battery
- Do not use if the battery deforms, discolors or softens
- Store the battery at temperatures between 15°C and 25°C at dry and dark places. The charging capacity shall be at min. 75%
- Store away from children and pets
- Keep away from fire, water, heating sources and foreign matters that can cause a shortcut
- Always use the original charger which is placed on a fireproof surface
- Avoid mechanical exposure and do not open
- NEVER SHORTCUT
- Do not touch the battery if gas or liquid leaks out of the battery
- Improper handling may result into health problems
- Dispose wasted batteries properly
- Never exhaust the battery

CE Declaration

Herewith we declare that this item is in accordance with the essential requirements and other relevant regulations of the directive 1999/5/EC. A copy of the original declaration of conformity can be obtained at the address above.



This product uses NiMh batteries. NiMh batteries are recyclable, and a valuable resource. To dispose of the battery, remove it and take it to a resource recovery facility.



WEEE Reg. Nr.: DE64989527

This symbol is marked on a product or packaging, it means that the product including the batteries must not be disposed of with your general household waste. Only discard electrical/electronic items in separate collection schemes, which cater for the recovery and recycling of materials contained within. Your co-operation is vital to ensure the success of these schemes and for the protection of the environment.



ATTENTION!

Choking hazard – Not for children under 3 years!!!

Content of the box

Please check the content before using the product!



1x zoopa Thunder 400 Speedboat



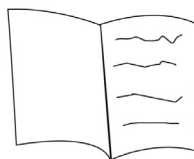
1x 2.4GHz controller



1x Battery 900mAh 7.2V



1x Battery Charger



1x Manual

You additionally require 4pcs. 1,5V AA batteries.

Setup and functions



ADDITIONAL NOTE: Never operate the switch "Throttle reverse"!

Please note!

Do not drive if there are people, animals or obstacles nearby!

Do not drive at bad weather!

Make sure that you are allowed to drive in the selected area!

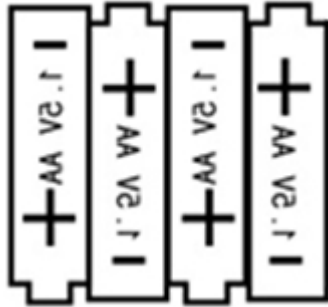
Always switch on the controller at first and make sure it is always switched on during use. Do not switch off before the model is switched off!

First steps and information

Read this manual carefully.

The zoopa Thunder 400 is a RTR (Ready-to-Run) model.

For activation, you additionally require 4 pieces 1.5V AA mignon batteries for the controller. Please insert these inside the battery housing that is located on the underside of the controller. Make sure you have closed the cover after you have inserted the batteries.



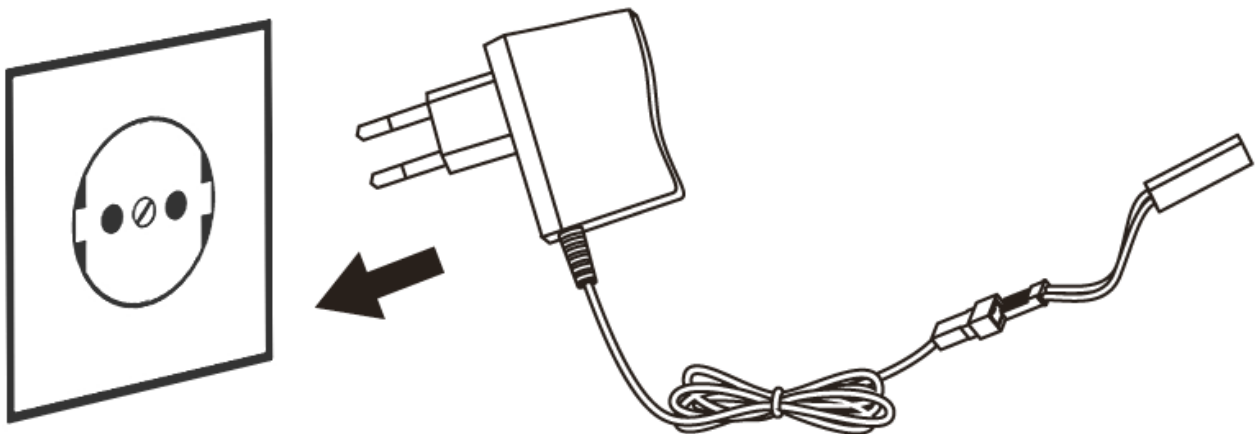
ACME the game company GmbH assumes no liability for privacy violations and damage to private property caused by the user of the model.

Please follow carefully the instructions in this manual step by step, to ensure proper handling.

Charging the battery

The supplied NiMh battery will be charged with the supplied charging module.

Connect the charger with a 220V outlet. Now connect the battery. Check the polarity and make sure that it has been plugged firmly.



Charging takes 60-80 minutes and is displayed by a red LED on the charger.

Please use the original battery only!

Inserting the battery

Switch on the controller. The LED will light up in red permanently.

Please note, that the switch on the topside of the controller has to show „7:3“. Always switch on the controller before you operate the boat!

Once the battery is fully charged, you can connect it to the model. Remove the cover by pushing the locker from „Close“ to „Open“.

You got access on the connection cables now. Check the polarity before you connect the battery to the model!

The boat will now release a beep- sound. Check the connection by turning the wheel on the controller back and forth. If pairing was not successful, check the described progress in the controller section.

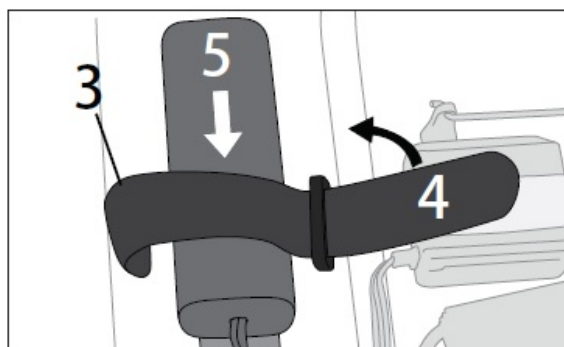
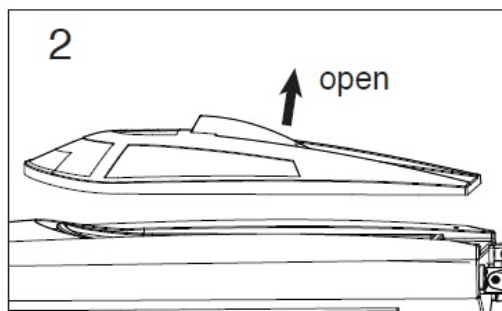
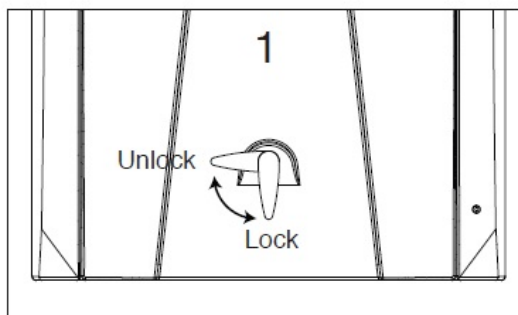
Place the battery and store the cables safely. Make sure that no cable blocks the inner electronics.

Close the cover. Make sure that you push the locker to „Close“ again, and that no dirt gets inside the seal.

Always switch on the controller before you connect the battery to the model!

When switching off, remove the battery at first and then switch off the controller.

Controller and boat are already paired out of the box.



Make sure that all tail parts are safely screwed. These parts are sharpened edges that ensure the dynamics of the boat on the water. Also check the tube of the water cooling which leads out of the boat and the rudder movements.

Place the boat on the water.

Start with reduced speed and drive slowly. Do not drive too far away from the shore.

As soon as you have a safe feeling, you can drive at full speed.

Once you notice the engines running low, you should return the boat to the starting point because the batterie's capacity is almost empty. Never drain the battery completely. This leads into a deep discharge.

Once you have returned the boat safely, you should disconnect the battery. Then switch off the controller. Make sure that no water gets inside, always dry the boat after use.

Controls

Acceleration

To drive forward, pull the trigger/gas lever into your direction. The stronger you pull, the faster it runs. The model has no reverse gear!

Directions

To drive to the right, turn the wheel forward (clockwise).

To drive left, turn the wheel backwards (counterclockwise).

Break

Stop the boat by pushing the trigger forwards.

Please note that these directions are described from driver's view – meaning from behind. If the boat is driving towards you, you need to reverse the commands.

Alternate control

If you prefer an alternate control of the direction commands, you can use the switch ST.REV.

The function of the wheel is then reversed, meaning the boat is driving to the left when moving the wheel forwards and driving to the right when moving the wheel backwards.

Rudder deflection

If you like to modify the rudder deflection, you can use the Dual rate switch that is located on the upper Side. Please note: The lower the deflection is, the lower the boats latitude will be. As a beginner, you can reduce the rate to slowly test the boat. You can higher the rate by turning the switch to front (7:3).

Direction- and gas trims

To fine- adjust the L/R- movements, put the wheel into neutral position and push ST.TRIM. Pushing it down modifies the left- movements, pushing it up adjusts the right- movements.

You can set the gas trims with TH.TRIM. Put the trigger into neutral position and use the TH.TRIM switch accordingly.

Binding

Controller and model are normally paired out of the box. If this is not the case or binding is lost, please perform the following steps:

1. Connect the battery to the model.
2. Keep pressed the Bind- button on the boats receiver until the LED starts flashing.
3. Press the Bind- button on the controller before you switch it on.
4. After the controller has been activated, it will perform a beep sound as long as it is looking for a signal. Once successfully paired to the boat, the sound will stop.

Battery care

To ensure a long battery life, please follow these steps:

- Never store the model in activated mode, make sure it is switched off.
- Only store with charged battery (min. 85% capacity)
- Disconnect the battery from the model
- Store at room temperature
- When not using, make sure the battery will be charged every 3 months

If these steps are not being followed, the battery might get damaged.

Propeller replacement

You can replace the boats rotor in a few steps.

Unscrew the nut and pull off the rotor from the shaft. Mount the new rotor and fix it again with the nut.

Troubleshooting

Error	Source	Solution
The model does not react on the commands	Controller batteries are not inserted correctly.	Check the battery
	Batteries are empty	Replace the batteries
	Model battery is empty	Charge the battery
The model makes strange sounds	Blades/ Gears are damaged	Check these and replace them if needed
The controller has no connection to the model	Weak battery	Charge the battery
	Controller batteries are empty	Replace the batteries
	Battery damaged	Replace the battery
	The model is out of range	
The model shows a weak performance	The motor is worn out	Check all motors and replace it if needed

You can contact us anytime if you have further problems!

Please find our details at the "Service & Support" section.

Accessories and Spares

Art. No.	Description
ZA0400	zoopa Thunder 400 Speedboat

ZA0400-A	zoopa Thunder 400 Propeller 2x
ZA0400-B	zoopa Thunder 400 Battery 7.2V NiMH
ZA0400-C	zoopa Thunder 400 Charger

Warranty

The consumer is without prejudice to any claim against the seller granted a guarantee to the following conditions:

- » New devices and their components exhibiting defects within 24 months from the purchase due to manufacturing and / or material faults, are ACME the game company at its option, reflecting the current state of the art exchanged or repaired free device. For wear parts (eg batteries, motors, etc.), this warranty is valid or 3 months from purchase.
- » This warranty does not apply if the device defect is due to improper treatment and / or failure to comply with these instructions.
- » This warranty does not extend to self- paid by the customer services.
- » Warranty claims are to make immediate payment of the Guarantee case.
- » Ownership of devices or components that are returned to ACME the game company as part of the exchange, shall become the property of ACME the game company.
- » By services rendered under warranty, the warranty period is not extended.
- » So far there is no warranty case to ACME the game company reserves the right to charge the customer for replacement, repair, or shipping costs. The customer will be informed in advance.

Damages resulting from mechanical influences are not covered under warranty.

Service & Support

ACME the game company GmbH
Boikweg 24
33129 Delbrück
Germany
Tel.: +49 2944-973830

E-Mail: service@ACME-online.de
Web: www.ACME-online.de

Manuel d'utilisation
A lire attentivement avant de débiter!

zoopa **THUNDER 400**



Caractéristiques techniques

Taille:	44.5 x 11.8 x 6.5 cm
Poids:	approx. 376g
Age d'utilisation:	8 ans et plus
Champs d'utilisation:	Extérieur
Batterie:	7.2V NiMh
Télécommande:	2.4 GHz
Portée:	approx. 150 Mètres

Vers.: 1.1

© Copyright 2016 ACME the game company GmbH

Avertissements de sécurité

AVERTISSEMENT:

SERVICE & SUPPORT

AFIN D'EVITER D'ENDOMMAGER OU DE METTRE EN COURT CIRCUIT VOTRE APPAREIL NOUS VOUS RECOMMANDONS DE N'UTILISER QUE LES PIECES DETACHEES DU FABRICAN. NE PAS TENTER DE DEMONTER LE MODELE. CERTAINES PIECES PEUVENT ETRE REMPLACER PAR L'UTILISATEUR. SI VOUS N'ETES PAS FAMILIE AVEC LES PRODUITS RC, VOUS POUVEZ CONTACTER UN REVENDEUR DE MODELE REDUIT POUR VOUS ASSISTER.

ACME the game company GmbH
Boikweg 24

33129 Delbrück
Germany

Tel: +49 2944 973830

service@acme-online.de
ou
<http://www.acme-online.de>

AVERTISSEMENT DE SECURITE

Risque d'incendie ou d'explosion si la batterie n'est pas correctement connectée au modèle.

Toujours conserver les batteries NiMh à proximité lors de la charge.

Arrêter immédiatement la charge si vous remarquez que la batterie se déforme ou se gonfle!

Entreposer les batteries NiMh à une température comprise entre 10-25°C.

Eviter lors de la décharge de la batterie de dépasser les 50°C

Ne pas mettre en court-circuit, ne pas jeter dans le feu!

N'utiliser que les batteries d'origine.

- N'utiliser que les batteries NiMh d'origine
- Ne plus utiliser la batterie si elle se décolore, se déformait ou se ramollissait
- Conserver la batterie dans un endroit sec, sans lumière directe et à une température comprise entre 15° et 25°. La batterie doit toujours être chargée à 75% de sa capacité.
- Conserver à l'écart des enfants et des animaux
- Tenir à l'écart de l'eau, du feu, de toute source de chaleur, ou de toute autre source susceptible de causer un court-circuit
- N'utiliser que le chargeur d'origine, lui-même placé lors de la charge sur une surface anti feu
- Ne pas tenter d'ouvrir la batterie ou d'en modifier sa composition
- NE JAMAIS METTRE EN COURT CIRCUIT
- Ne pas toucher la batterie, si du liquide ou de la fumée s'en échappait
- Une mauvaise utilisation de la batterie pourrait nuire à votre santé
- Les batteries en fin de vie doivent être ramenées dans un centre de valorisation des déchets
- Ne pas utiliser la batterie de manière trop intensive

Déclaration CE

Nous déclarons par la présente que ce produit est en règle avec les directives relatives aux normes 2004/108/EC.

Une copie de l'original de la déclaration de conformité est disponible sur simple demande à l'adresse suivante :

info@acme-online.de



Ce produit utilise des batteries de type NiMh. Les batteries en fin de vie doivent être collectées en vue d'être recyclées.

Vous devez pour cela vous rapprocher du centre de collecte le plus proche de chez vous.



WEEE Reg. Nr.: DE64989527

Informations relatives aux produits recyclables.

Le symbole ici présent sur le produit que vous venez d'acheter signifie que celui-ci contient des composants susceptibles d'être recyclés. Pour cette raison vous ne pouvez pas jeter ce produit avec vos déchets ménagers. Il est indispensable que vous preniez contact avec un centre de recyclages des déchets sensibles afin d'assurer le recyclage de ce produit.



ATTENTION!

Risque d'étouffement – Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans!!!

Contenu de la boîte

Assurez-vous que votre produit est complet avant la première utilisation!



1x Bateau de course zoopa Thunder 400



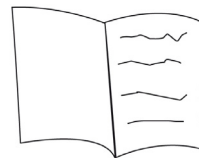
1x Télécommande en 2.4GHz



1x Batterie 900mAh 7.2V



1x Chargeur



1x Manuel d'utilisation

Pour utiliser votre modèle 4 piles AA 1.5V sont nécessaires.

Réglages et fonctions



AUTRE INFORMATION: Ne jamais utilisé l'interrupteur "Throttle reverse"! (accélérateur inverse)

Note importante!

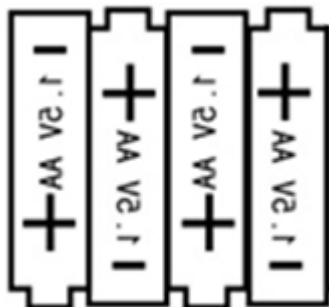
Ne pas évoluer en présence de personnes ou d'animaux pouvant être des obstacles !
Ne pas évoluer en cas de vent fort ou de mauvais temps
Assurez-vous d'avoir l'autorisation d'évoluer dans la zone souhaitée!
Toujours allumer la télécommande en premier avant de brancher le modèle ! A l'inverse vous devez toujours déconnecter votre modèle avant d'éteindre la télécommande !

Premières étapes et informations

Lire ce manuel avec attention.

Le zoopa Thunder 400 est livré RTR (Ready-to-Run), prêt à fonctionner.

Vous aurez besoin de 4 piles de type AA pour la télécommande. Placer les piles dans le logement situé au dos de la télécommande en vous assurant de la bonne polarité.



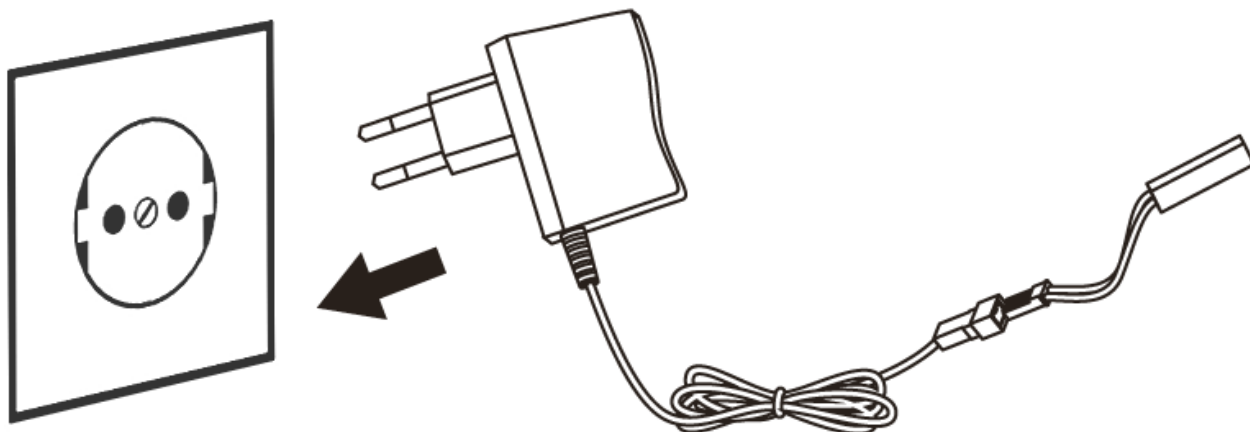
ACME the game company GmbH ne pourra être tenue responsable en cas de violation de la vie privée, de dommages causés aux biens et aux personnes par le modèle.

Merci de suivre les instructions de ce manuel afin de vous assurer une utilisation sans encombre.

Charge de la batterie

La batterie se recharge à l'aide du module chargeur livré avec le modèle.

Connecter le chargeur au secteur 220V. A présent connecter la batterie au chargeur et vérifier qu'elle est correctement connectée.



La charge dure entre 60-80 minutes. Pendant le chargement, la LED du chargeur affichera à la couleur rouge. N'utilisez que la batterie d'origine!

Mise en place de la batterie

Allumer la télécommande. Le voyant LED va s'allumer en rouge de manière permanente. Attention, l'interrupteur situé en haut de la télécommande doit être positionné sur „7:3“ avant la mise à marche du bateau!

Une fois chargée, vous pourrez connecter la batterie au modèle. Pour cela vous devrez soulever le couvercle du logement de la batterie en basculant le fermoir de la position „Close“ à „Open“. Vous allez avoir accès au cordon de raccordement. Vérifier la polarité avant de connecter la batterie. Une fois connectée, le bateau va émettre un son. Vérifier que le bateau est bien connecté à la télécommande en agissant sur la gouverne de direction. Si ce n'est pas le cas, vous devrez vous reporter à la section “appairage du modèle”.

A présent placer la batterie dans son logement. Attention à ne pas abîmer les connectiques lorsque vous allez refermer le logement de la batterie.

Assurez-vous également que le fermoir est bien en position „Close“ avant de mettre le modèle à l'eau. Vous devez toujours allumer la télécommande avant d'allumer le bateau!

A l'inverse, vous devez toujours débrancher la batterie avant d'éteindre la télécommande. Le modèle et la télécommande sont déjà synchronisés en sortie de production.

Premier essai

Assurez-vous que toutes les pièces de l'arrière du bateau sont correctement fixées. Il est essentiel que toutes ces pièces soient correctement fixées sans quoi le modèle pourrait ne pas correctement fonctionner. Vérifier aussi que le tube du refroidissement liquide est bien positionné à l'extérieur du bateau et que le gouvernail arrière fonctionne normalement.

Placer à présent le bateau sur l'eau.

Débuter avec une vitesse réduite et naviguer prudemment. Ne naviguer pas trop loin des rives.

Une fois que vous êtes à l'aise avec le modèle, vous pourrez augmenter progressivement la vitesse de navigation.

Si vous remarquez que le modèle perdait de sa puissance, vous devez au plus vite revenir à votre point de départ avant que la batterie soit épuisée.

Ne jamais vider totalement la batterie afin de ne pas entraîner de décharge intensive.

Une fois que vous aurez récupéré le modèle, vous devrez déconnecter en premier la batterie puis dans un second temps déconnecter la batterie. Vérifier enfin que l'intérieur du bateau ne contient pas d'eau et procéder si besoin au séchage du modèle.

Contrôle du modèle

Accélération

Pour naviguer vers l'avant vous devez tirer la gâchette du levier accélérateur "trigger/gaz" vers vous. Plus vous tirez fort, plus le modèle va vite. Il n'y a pas de fonction marche arrière ou frein!

Directions

Pour aller vers la droite, tourner le volant vers vous (dans le sens des aiguilles d'une montre)

Pour aller vers la gauche, tourner le volant à contre sens, (sens inverse des aiguilles d'une montre)

Frein

Relâcher la gâchette de l'accélérateur

Attention, les indications de positionnement sont données à partir de la vue du pilote. Lorsque le bateau est face à vous, vous devez inverser vos actions sur les gouvernes.

Contrôle alternatif

Si vous le souhaitez, il est possible de régler les gouvernes d'une autre façon en utilisant l'interrupteur ST.REV.

Le gouvernail est alors inversé et lorsque vous tournerez le manche vers vous le modèle ira vers la gauche etc.

Déflexion du gouvernail

Il vous est possible de modifier la déflexion du gouvernail en utilisant l'interrupteur Dual rate situé sur la face avant de la télécommande. Remarque: Plus la déflexion est faible, plus le rayon de braquage du modèle est réduit. Si vous débutez, vous pouvez augmenter la déflexion pour tester progressivement le bateau. Par la suite, vous pourrez progresser en agissant sur le bouton (7:3).

Direction et ajustement des gaz

Pour ajuster au mieux les mouvements gauches droits du bateau, vous devez positionner le volant de la télécommande dans sa position centrale neutre et pousser sur le bouton ST.TRIM.

En poussant ce bouton vers le bas vous allez modifier les mouvements directionnels de gauche, à l'inverse, une correction vers la droite entraîne une modification des mouvements vers la droite.

Vous pouvez également ajuster les trimes des gaz en utilisant le bouton TH.TRIM. Pour cela, mettre le manche des gaz au neutre et utiliser l'interrupteur TH.TRIM pour ajuster.

Appairage

Le modèle et la télécommande sont synchronisés d'origine. Au cas où ce ne serait pas le cas, vous pouvez procéder comme suit :

1. Connecter la batterie au modèle.
2. Conserver le bouton appairage qui se trouve sur le bateau enfoncé jusqu'à ce que le voyant LED se mette à clignoter.
3. Appuyer sur le bouton d'appairage de la télécommande «Bind» avant de la mettre en marche.
4. Une fois la télécommande en marche, celle-ci va alors effectuer un bip jusqu'à ce qu'elle ait trouvée le signal. Une fois correctement connectés, le signal bip provenant du bateau va s'arrêter.

Entretien de la batterie

Pour vous assurer que la batterie dure le plus longtemps possible vous devez :

- Ne pas conserver le bateau brancher avec la batterie en position « on ».
- Conserver le bateau avec une batterie rechargée (min. 85% de sa capacité)
- Déconnecter la batterie du modèle
- Conserver à température ambiante
- Lorsque vous ne l'utilisez pas, assurez-vous que la batterie est chargée tous les trois mois

Si vous ne suivez pas ces conseils, la batterie pourrait être endommagée.

Remplacement de l'hélice

Vous pouvez changer l'hélice du modèle très rapidement.

Enlever la vis de l'axe de la propulsion. Extraire l'hélice usagée et mettre la nouvelle à la place. Visser à nouveau le tout sur l'axe.

Problèmes d'utilisation

Problème	Source	Solution
Le modèle ne réagit pas correctement	Les piles de la télécommande sont mal mises.	Vérifier les piles
	Les piles sont vides.	Changer les piles
	La batterie du modèle est vide	Recharger la batterie
Le modèle fait des bruits étranges	Les hélices ou les pignons sont endommagés	Vérifier ces deux éléments et si besoin procéder au remplacement
La télécommande ne se synchronise pas avec le modèle	Batterie faible	Recharger la batterie
	Les piles de la télécommande ne sont pas installées	Changer les piles
	La batterie est défectueuse	La batterie doit être changée
Les performances de vol sont réduites	Le modèle est hors de portée	
	Les moteurs ont perdu de leur efficacité	Vérifier les moteurs et si besoin changez les.

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des problèmes qui ne sont pas évoqués dans cette section! Pour cela, consulter la rubrique "Service & Support" de notre site internet.

Accessoires et pièces

Art. No.	Description
ZA0400	zoopa Thunder 400 Bateau de course
ZA0400-A	zoopa Thunder 400 Hélices 2x
ZA0400-B	zoopa Thunder 400 Batterie 7.2V NiMH
ZA0400-C	zoopa Thunder 400 Chargeur

Garantie

Le consommateur sans engagé aucune action susceptible d'être préjudiciable au vendeur à le droit à une garantie de son produit conformément aux conditions ci-après énoncées :

»Un produit neuf qui durant un délai de 24 mois à partir de la date d'achat, présenterait des défauts de conception ou de fabrication, ACME the game company assume un support durant toute la période. Echange ou réparation à titre gratuit. Les pièces d'usure (batterie, moteurs, etc.), bénéficient d'une garantie de 3 mois maximum.

" La garantie ne s'applique pas si le produit a fait l'objet d'une utilisation non conforme aux instructions énoncées dans cette notice.

" La garantie ne peut être allongée et ce même si le vendeur propose une extension.

" Les produits ou composants qui seraient retournés à la société ACME the game company deviendraient alors sa propriété.

" La société ACME the game company se réserve le droit de facturer au client toute réparation qui pourrait dépasser le cadre de la garantie. Le client sera préalablement informé.

Les dommages qui résultent d'une influence mécanique ne sont pas couverts par la garantie.

Service & Support

**ACME the game company GmbH
Boikweg 24
33129 Delbrück
Allemagne
Tel.: +49 2944-973830**

**E-Mail: service@acme-online.de
Web: www.acme-online.de**