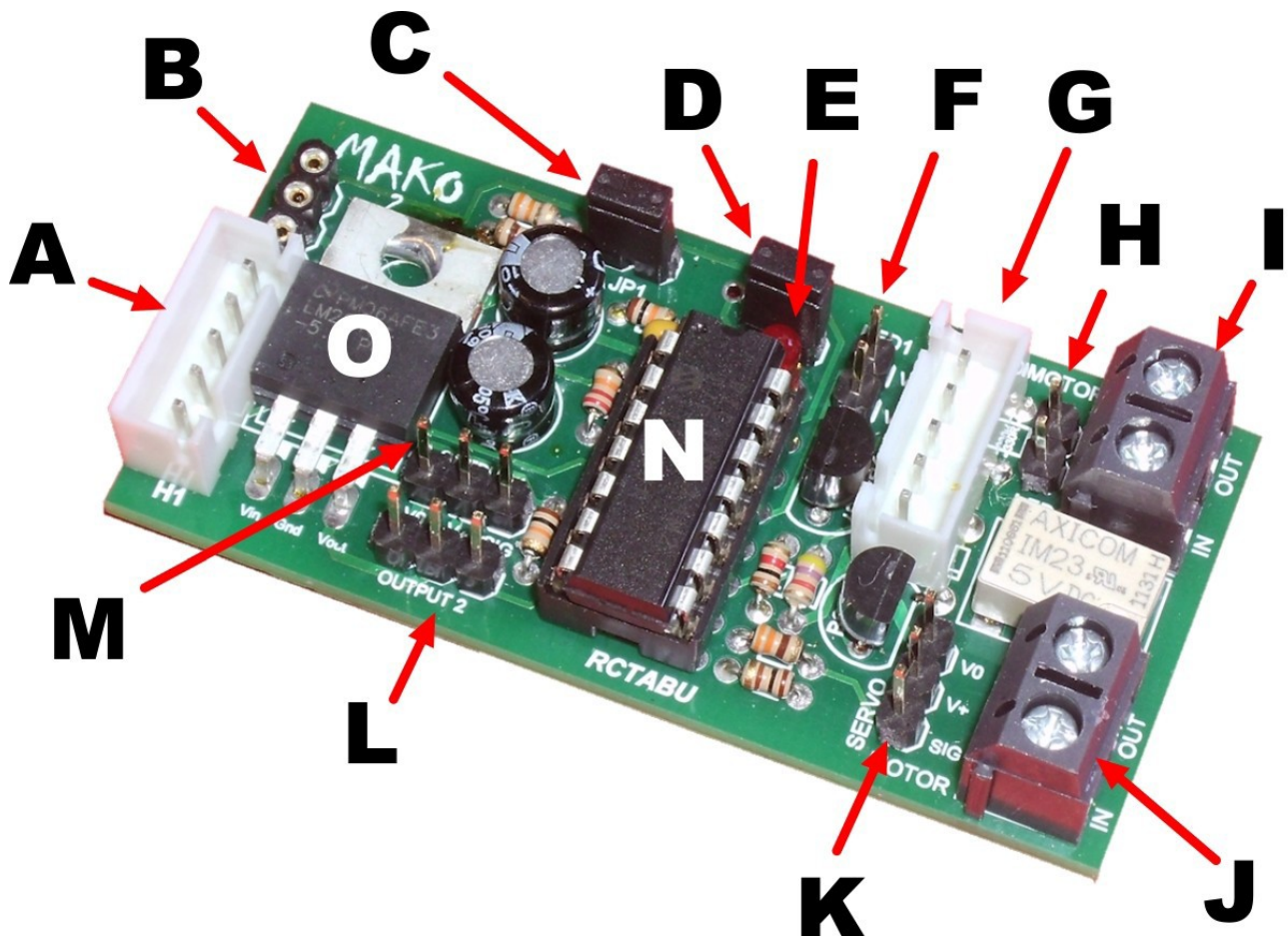


MAKO 2 - At A Glance



- A: 5-Pin Port: Verbinden Sie das 5-polige Kabel vom der RX18 oder Taigen MFU hier.
- B: Programmier Schnittstelle: Derzeit wird diese Schnittstelle nicht durch den Endbenutzer verwendet.
- C: Bergepanzer Jumper. Wenn der Berge Panzer Modus gewählt worden ist sollte dieser Jumper gezogen werden um die Reichweite des Berge Signales zu begrenzen.
- D: On-Board-LED Jumper: Entfernen Sie den Jumper, wenn Sie eine Externe LED benutzen oder einen Hammerhead benutzen.
- E: On-Board-LED: Zeigt den Status der MAKO.
- F: Externe LED-Anzeige Ausgang. Schließen Sie Ihre externe Anzeige LED oder Hammerhead LED hier an (optional). Der Stift am nächsten an der Außenseite der Platine ist V+. Der Ausgang ist 5V, damit wird je nach LED eine entsprechende Widerstand erforderlich.
- G: 5-Pin-Ausgang: Verbinden Sie das 5-Pin-Kabel aus der Battel Unit hier
- H: Cannon LED Ausgang: Verbinden Sie Ihr 3 oder 5 mm Kanone Blitz-LED hier. Der pin am nächsten an der Außenseite der Platine ist V+. Kein Widerstand erforderlich.
- I: Motor 1 Terminal Block: Für ATRC Betrieb das rote Kabel des Motors durch trennen und dir RX-18 Seite ins IN stecken sowie die Motor Seite ins OUT.
- J: Motor 2 Terminal Block: Für ATRC Betrieb das rote Kabel des Motors durch trennen und dir RX-18 Seite ins IN stecken sowie die Motor Seite ins OUT.. Es spielt keine Rolle, welcher Motor Sie als Motor 1 oder 2 haben.
- K: Recoil Servo Ausgang: Dieser Ausgang treibt einen Servo als RRZ an,
- L: REMORA Ausgang: Dieser Ausgang ist für die innovative neue Remora Wi-Fi-Verbindung, die Ihre Tank Schlacht Status zu einem zentralen Kommando Station übertragen.
- M: MAMBA Ausgang: Dieser Ausgang ist für den Anschluss des MAMBA Bord, die

Geschwindigkeitsbegrenzung bietet in Übereinstimmung mit dem erlittenen Kampfschaden .
Auch für Diagnostische LCD-Verbindung verwendet.

N: Micro-Controller: Wie alle bisherigen Makos der Mikrocontroller, einem IC-Sockel ermöglicht einfache Upgrades des MAKO System über Chip-Ersatz.

O: Spannungs Regulator: Um die Kompatibilität mit nicht Heng Long MFUS zu verbessern ist die MAKO nun in der Lage, seine eigene Spannung zu regeln.

MAKO BATTLE MODES

Um den Status und Betriebsart des MAKO zu ermitteln, müssen Sie in der Lage sein, entweder die On-Board-LED oder ein ordnungsgemäß angeschlossener externer LED zu sehen. Beim Einschalten Ihres MAKO blinkt die LED-Anzeige einige Male entsprechend der Version der Firmware, die auf dem Mikro-Controller ist. Ausführliche Informationen über die Firmware-Version werden auch durch REMORA übertragen und kann auf der Zentrale angezeigt werden. Nach Anzeigen des Firmware-Status wird die LED für einen Zeitraum von 5 Sekunden eingeschaltet bleiben. Während dieser Zeit kann die MAKO mithilfe eines Standard SONY TV-Fernbedienung programmiert werden.

Durch Drücken der Tasten auf der Fernbedienung können die folgenden Kampf-Modi aktiviert werden.

- 1: Light Battle Tank - 3 Leben, 3 Sekunden reload Zeitraum 40 Geschossmagazin Kapazität, 10 sec Reparaturzeit
- 2: Medium Battle Tank - 5 Leben, 5 Sekunden reload Zeitraum 60 Geschossmagazin Kapazität, 14 sec Reparaturzeit
- 3: Heavy Battle Tank - 9 Leben, 9 Sekunden reload Zeitraum 80 Geschossmagazin Kapazität, 18 sec Reparaturzeit
- 4: Light Bergepanzer - 3 Leben, 6 Sekunden reload Zeitraum 80 Reparatur-Kapazität, 10 sec Reparaturzeit
- 5: Medium Bergepanzer - 3 Leben, 10 Sekunden reload Zeitraum 80 Reparatur-Kapazität, 14 sec Reparaturzeit
- 6: Heavy Bergepanzer - 3 Leben, 10 Sekunden reload Zeitraum 80 Reparatur-Kapazität, 18 sec Reparaturzeit
- 7: Autoberg: Automatic Bergepanzer Modus.
- 8: MAUS Mode: Heavy tank Einstellung. Der Tamiya 2 Schuss Code wird beim Einzelschuss gesendet.
- 9: Heng Long / Taigen MFU Auswahl und Optimierung
- 0: Anzeige Diagnostics - Zeigt den aktuellen MAKO Einstellung auf dem Diagnostic LCD (separat erhältlich)

P +: Schalten Sie Coup de gras Funktion ein (Standard)

P -: Schalten Sie Coup de gras-Funktion aus

Einmal programmierte Einstellung werden auf die MAKO EEPROM geschrieben, so gibt es keine Notwendigkeit, die MAKO bei jedem Start zu programmieren. Mako Einstellung können jederzeit wieder in der start Phase geändert werden.

HINWEISE:

Repair:

Wenn ein Tank repariert wird, wird er in dem Zustand vor dem letzten Treffer zurückgegeben. Das Magazin wird wieder vollständig aufgefüllt. Ein Panzer kann nur 5 mal repariert werden.

Unbeschädigten Tanks werden nicht repariert.

MAMBA:

Wenn es notwendig ist Kampf Schäden zu simulieren, die durch verringerte Drehzahl simuliert werden, ist ein MAMBA Bord erforderlich. Geschwindigkeitsreduzierung folgt den typischen

Regeln von 50% nach dem ersten Treffer bis zu eine Reduktion auf 25% bei den letzten leben.

Die MAMBA Platine übernimmt auch die ATRC Steuerung der MAKO..

Geist hits:

Da die MAKO nicht die Programme der Taigen oder Heng Long MFU ändern kann, nämlich das ein Panzer nach Erhalt von 5 Treffern zerstört wird. Bedient sich die MAKO eines Tricks um die Heavy Tank Einstellung zu verwirklichen. So werden bei 9 Treffern nur 5 "echte" Hits gezählt die anderen 4 sind sogenannte 'ghost hits'. Ein Ghost Hit ist ein bestätigtes IR Signal eines anderen Kampfpanzer, die von den MAKO verarbeitet wird aber nicht durch die MFU. Deshalb wird zwar der Panzer bei einem Treffer gestoppt und die (mögliche) Anzeige LED blinkt, es ertönt aber kein Explosions Geräusch. Deswegen also nicht verwundern lassen.

Coup de gras:

Ein coup de gras ist ein "Glücks" Schuss, der / deaktiviert zerstört den Tank in einem Schuss. Wenn der coup de gras-Funktion eingeschaltet ist (Standardeinstellung) gibt es eine 1 in 20 Chance, dass eine IR Hit ein coup de gras wird. Wenn der Tank durch einen coup de gras getroffen wurde werden die Motoren abgeschaltet und er kann nicht mehr IR feuern. Die LEDs blinken in kurzen Abständen und ein Countdown zur totalen Zerstörung beginnt. Wenn ein Bergepanzer den Beschädigten Tank erreichen und eine Reparatur initiieren kann, bevor der Tank "völlig zerstört" ist, ist es möglich den Tank zu retten. Coup de gras Funktion kann während der Programmierphasen durch Drücken Kanal / Programm-Tasten auf der Fernbedienung.

P + wird coup de gras eingeschaltet, während P- diese Funktion Abschaltet

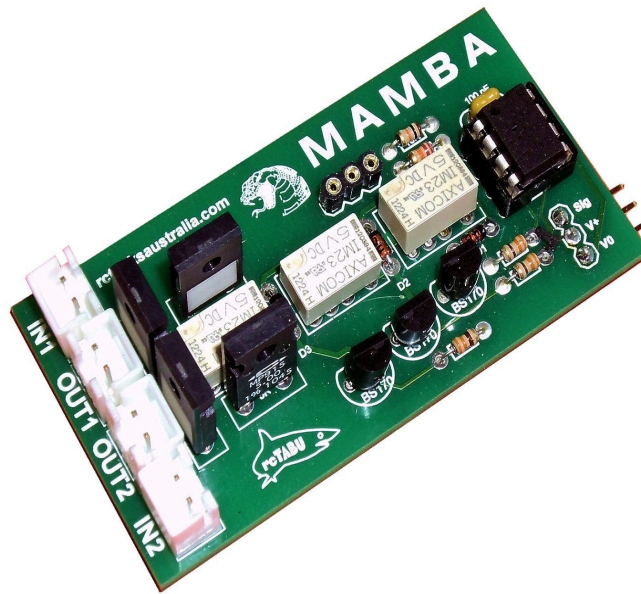
Indicator und Cannon Blitz-LED:

Da mehrere LEDs in der Regel als Indicator LED Benutzt werden. Liefert dieser Ausgang (F) eine Spannung von 5V. Wenn Sie weniger LEDs nutzen müssen sie mit einem Entsprechenden Widerstand ,abhängig der Anzahl Ihrer LEDs arbeiten.

Da man nur eine einzige LED für die Kanone braucht, ist ein Strombegrenzungswiderstand auf der MAKO2 so ausgelegt das man problemlos eine 3 oder 5mm LED benutzen kann.

V + ist die äußere pin.

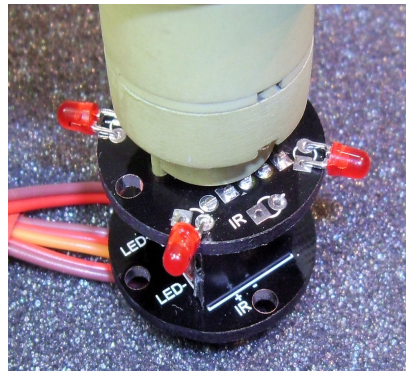
OPTIONAL ACCESSORIES



MAMBA

Für Motor Drehzahlregelung nach Kampfschaden. Anschluss an ATRC Ausgang der MAKO und Ausgang 1 auf der MAKO2. Verbindet mit einem Standard-3-Wege-Servo-Kabel (Gelb-Signal, Red-V +, Brown-V0) Für die beiden Platinen. Insgesamt Plug & Play keine Schneiden von Motorleitungen notwendig.

HAMMERHEAD



Anschluss-Plattform für den Heng Long IR-Empfänger (Pilz) (nicht im Lieferumfang enthalten). Entwickelt, um in den Kuppeln der Heng Long / Taigen 1:16 Panzer zu passen. Bietet eine einfache Erkennung der Treffer Anzeige LEDs sowie eine optionale Anschluss für den IR-Sendediode.

MAKO PROGRAMMER



Ein Universal-Fernbedienung für die Programmierung der MAKO und MAKO2. Folgen Sie Setup-Prozedur und drücken '005' für die richtige IR-Einstellungen. Alle MAKO2 werden mit der Standardeinstellung ausgeliefert:

- Medium Battle Tank
- Heng Long MFU gewählt
- Coup de gras Funktion ist ON

Um zu einem anderen Betriebsmodus zu wechseln ist eine Fernbedienung erforderlich.

DIAGNOSTIC LCD



Überprüfen Sie die Einstellungen auf Ihrem MAKO2 in einem Augenblick. Schließen Sie einfach das diagnostischen LCD an den Ausgang 1 und drücken Sie 0 auf Ihrer TV Fernbedienung.

Es gibt auch einen Überblick über Ihren Kampf Status.

Hier gibt es ein Video:

<http://www.youtube.com/watch?v=gzf4MUZvutc>

sowie weitere Hilfe Videos unter:

<http://www.youtube.com/user/rctanksau>