

A KÖVETKEZŐ ALKATRÉSZEK

AZ ALKATRÉSZEK ELLENŐRZŐ LISTÁJA

- 1 TP-3 quad lézergyű lövegtorna
- 2 Vezérlőpult
- 3 Műszerfal
- 4 Holografikus játékasztal
- 5 Dejarik játéktábla
- 6 TF-3 Űrhajótest keret
- 7 TF-4 Űrhajótest keret
- 8 Két lyukú csatlakozó (x 3)
- 9 Négy lyukú csatlakozó (x 3)
- 10 Rögzítőcsavarok (x 12, plusz 2 tartalék)

PLUSZ precíziós csavarhúzó

Ebben a lapszámban válogatott alkatrészeket találsz a Millennium Falcon modelledhez, köztük több belső részletet, a felső lézertornyot és a külső borítást tartó, belső fémváz több elemét.

Ebben a számban elkezdheted összeállítani az űrhajótest kereteit beleértve az 1. számmal mellékelt két elemet, és most mellékelt kettőt.

Összeszerelésükhöz a fém csatlakozókat és a precíziós csavarhúzót fogod használni, amely az összes csavarhoz használható az összeállítás során.

A következő eleme a külső űrhajótestnek a legutóbb mellékelt lézergyű torna, de ez csak később szerelhető fel. Megvan még a IV. részben látott ikonikus holografikus asztal, és a pilóták előtti műszerfal is.

ŰRHAJÓTESTVÁZ KERETEI

QUAD LÉZERÁGYÚ LÖVEGTORNYA

HOLOGRAFIKUS JÁTÉKASZTAL



MŰSZERFAL

A 3. elem, a pilóták műszerfala, öntapadós matrica, ami kis lyukakkal rendelkezik, és illeszkedik a vezérlőpulthoz (2. elemhez). Ezeket (a későbbi lapszámhoz mellékelt) hajtóművezérlők összeszerelésénél fogjuk használni.



SZÍNKÓDOLT CSAVAROK

A modell hatféle csavarral összeszerelhető, amelyek a könnyű azonosítás érdekében színben különböznek egymástól. Fontos, hogy a megfelelő választ ki, mivel különböző fejjel és menetmértékkel rendelkeznek:

-  A fekete gömbfejes csavarok rögzítik egymáshoz a vázelemeket.
-  A sárgaréz csavarok az ágyú és az íves keretek összeszereléséhez használhatók.
-  A sárgaréz, 3 mm-es süllyesztett csavarok használhatók az oldalkeretek összeszereléséhez.
-  Az ezüst önmetsző csavarok rögzítik az űrhajótest paneljeit a vázhoz.
-  A 6 mm-es sárgaréz önmetsző csavarok a fő raktér összeszerelését szolgálják.
-  A sárgaréz 4 mm-es önmetsző csavarok használhatók a folyosók összeszereléséhez.



A dejarik játékhoz használt holografikus asztal két darabja az első olyan berendezési részlet, amely a Falcon modelljének belsejébe illeszkedik.

ŰRHAJÓTESTVÁZ KERETEI



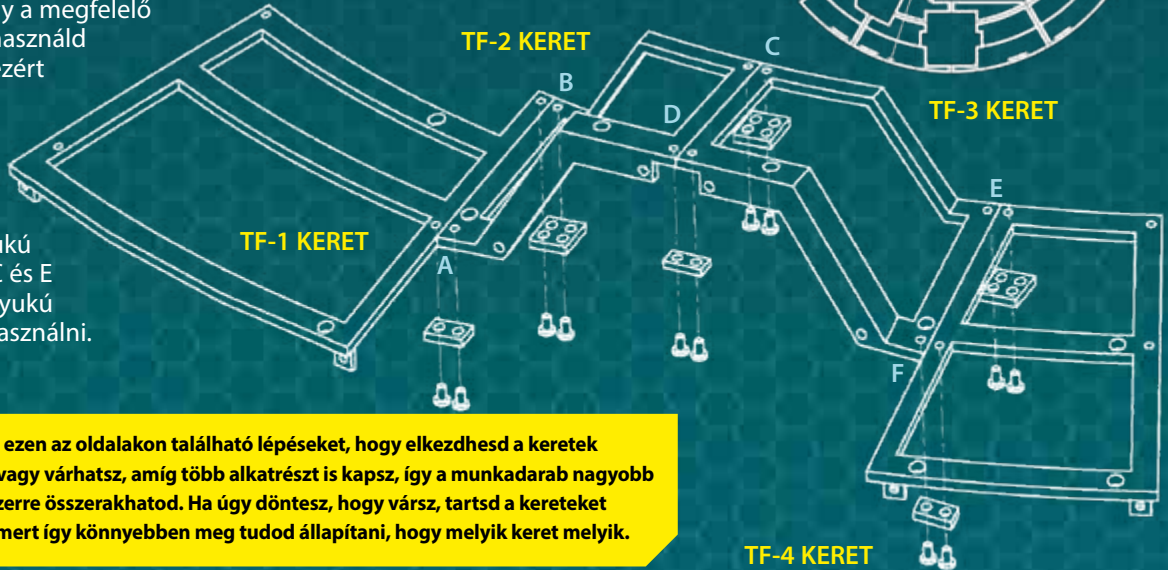
INGYENES CSAVARHÚZÓ



AZ ŰRHAJÓTEST KERETEINEK ÖSSZESZERELÉSE

Az 1. lapszám az első két, az űrhajótest jobb oldali dokk gyűrű feletti részéhez való keretet biztosította, a 2. lapszám pedig a következő két keretet tartalmazza ugyanehhez a területhez. Ezt a négy alkatrészt az 1. lapszámhoz mellékelt tervrajzon TF-1-től TF-4-ig jelölték, amint azt a jobb oldali és az alatta lévő részletes ábra mutatja.

A csatlakozókból hatot és az összeszerelésükhöz szükséges 12 csavart (plusz 2 tartalékot) is melléltünk. Az űrhajótest váza 2 lyukú- és 4 lyukú csatlakozókkal szerelhető össze, ahogy ez az ábrán látható. Fontos, hogy a megfelelő típusú csatlakozót használd az adott kötéshez, ezért betűjeleket alkalmaztunk, hogy a lépésről lépésre való útmutatóhoz köthessenek. Az A, D és F pontoknál 2 lyukú csatlakozókat, a B, C és E pontoknál pedig 4 lyukú csatlakozókat kell használni.



Követheted az ezen az oldalakon található lépéseket, hogy elkezdhesd a keretek összerakását, vagy várhatsz, amíg több alkatrészt is kapsz, így a munkadarab nagyobb részletét egyszerre összerakhatod. Ha úgy döntesz, hogy vársz, tartsd a kereteket a csomagolásukban, mert így könnyebben meg tudod állapítani, hogy melyik keret melyik.

01



Az elemek közül vedd elő a 6. és 7. elemet (TF-3 és TF-4 keret), valamint az összes csatlakozót és rögzítőcsavart.

02



Szükség van még a TF-1 és TF-2 űrhajótest keretre (11. és 12. elemre), amelyet az 1. számhoz melléltünk.

03



Fogj egy 2 lyukú csatlakozót és egy csavart, és igazítsd az alkatrészeket a TF-1 kerethez az ábrán látható A helyzetbe.

04



A csatlakozót csavarozd a kerethez, ügyelve arra, hogy a csavar ne legyen elferdítve. Ellenállás nélkül kell bemenni, de ne húzd meg teljesen.

05



Csatlakoztass egyetlen csavarral egy 4 lyukú csatlakozót a TF-1 keret B pozícióban lévő sarkához. Még ne húzd meg teljesen.

06



Fogd a TF-2 keretet, és igazítsd a TF-1 kerethez a képen látható módon. Helyezz be egy másik csavart a 2 lyukú csatlakozóba, hogy az alkatrészek összekösd.

AZ ÖSSZESZERELÉS 2. SZAKASZA

07



A keretek összeállításának befejezéséhez helyezz be egy másik csavart a 4 lyukú csatlakozóba. Most már húzd meg mind a négy csavart, de ne szorítsd túl ezeket.

08



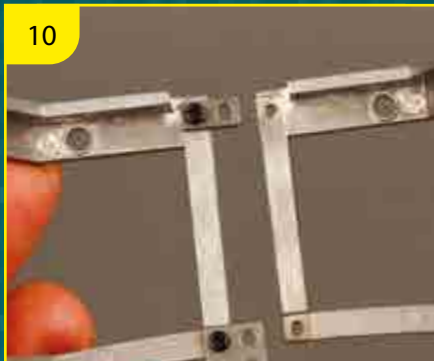
Vegyél elő egy másik 4 lyukú csatlakozót, és rögzítsd a TF-2 kerethez C pozícióba. Ne húzd meg teljesen a csavart.

09



Vegyél elő egy másik 2 lyukú csatlakozót, és rögzítsd a TF-2 kerethez a D pozícióba. Ne húzd meg teljesen a csavart.

10



Igazítsd a TF-3 keret két lyukát a két csatlakozóhoz a képen látható módon.

11



Helyezz be egy-egy csavart a csatlakozókba, hogy a keretek összetartsanak. Végül húzd meg mind a négy csavart.

12



Vegyél egy másik 4 lyukú csatlakozót, és rögzítsd a TF-3 kerethez az E pozícióba. Ne húzd meg teljesen a csavart.

13



Készítsd elő a végső illesztést az utolsó 2 lyukú csatlakozó felszerelésével az F pozícióba. Ne húzd meg teljesen a csavart.

14



Rögzítsd a TF-4 keretet két csavarral a képen látható módon, majd húzd meg az összes csavart.

15



Ezzel befejeződött a keret összeszerelésének ez a szakasza. A három 4 lyukú csatlakozóban lévő szabadon maradt lyukakat később további keretek rögzítésére fogod használni.

16



Végül próbaképpen illeszd be az 1. lapszámból származó (TP-1) úrhajótestlemez úgy, hogy a két formázott fülét a kereteken lévő bekarikázott lyukakba nyomd.



Ha végeztél, mindenképpen óvatosan tárold az összeszerelt munkadarabot, mivel a úrhajótestlemez nincs rögzítve, és a fémkeret eldeformálódhat, ha nyomásnak van kitéve.



HOLOGRAFIKUS JÁTÉKASZTAL ÖSSZESZERELÉSE

Ha szeretnéd, a kockás dejarik játéktáblát most is ráillesztheted az asztalra, de lehet, hogy inkább megtartod az alkatrészeket, amíg készen nem állsz a raktér belsejének berendezésére.



01



Vedd elő az öntött fém holografikus játékasztalt (4. elemet) és nyomtatott, kör alakú játéktáblamatricát (5. elemet), amely ráillik a tetejére.

02



A játéktáblacímke öntapadó. Óvatosan húzd le a védő papírt anélkül, hogy hozzáérnél a ragadós felülethez.

03



Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. Igazítsd a külső fekete kockákat a mélyedésekhez, ahogyan az a képen látható, és simítsd a táblát a helyére.

A MŰSZERFAL ELHELYEZÉSE

A pilóták műszerfalát szintén öntapadó matricaként mellékeljük. Ezt már most felragaszthatod a vezérlőpultra - de mivel a konzolt még nem tudod véglegesen a helyére illeszteni, lehet, hogy inkább nem ragasztod fel a műszerfalmatricát, amíg meg nem kapod a pilótafülke belsejének befejezését lehetővé tevő többi alkatrészt.

01



A vezérlőpult két csapját (2. elem) próbaképpen beillesztheted a pilótafülke alapjának megfelelő furataiba (3. elem az 1. lapszámból), de még ne rögzítsd ezeket.

02



A pilótafülke műszerei öntapadó matricára vannak nyomtatva. Óvatosan húzd le a védőréteget, és helyezd fel a matricát, a négy kis lyukat az ábrán látható helyre igazítva.



QUAD LÉZERTORONY ÖSSZESZERELÉSE

E lapszámnak az alkatrészei közé tartozik a felső quad, kör alakú lézertorony. Az ágyú fém alkatrészeit az 1. számmal szállítottuk, amely bemutatta, hogyan kell az ágyút összeszerelni a most mellékelte csavarhúzóval.

Ez a pont megmutatja, hogyan illeszkedik az ágyú a toronyra, de fontos, hogy csak **később végezd el ezt a lépést**, mivel előbb még néhány extra alkatrészt kell hozzáilleszteni.



Az alul lévő csavarfuratokkal a lövegtoronyban lévő négyszögletes csapot a torony megfelelő furatába kell benyomni, hogy rögzítsd azt, de ne ess kísértésbe, hogy ezt megtedd, amíg be nem fejezed a lövegtorony és az ágyú előkészítését. Az illesztés és a szétszerelés meglazíthatja a munkadarabot.