

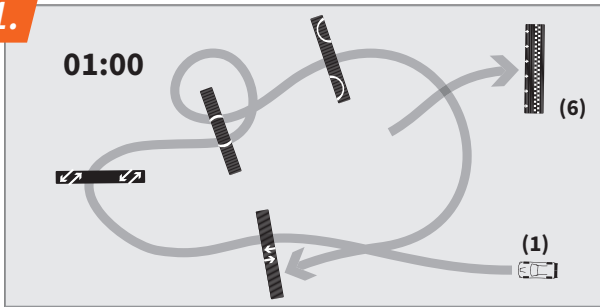


GYMKHANA

Spielanleitung
Instructions
Instructions
Istruzione
Instrucciones
Instructies

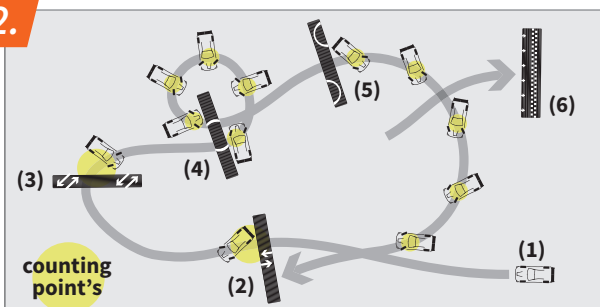


01.



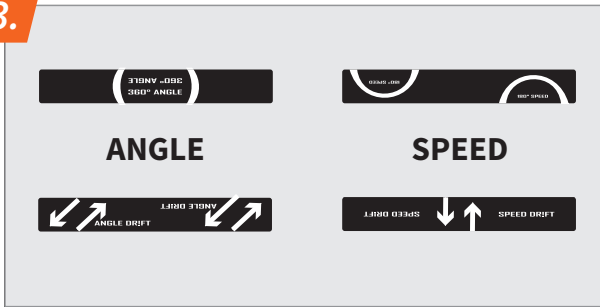
- DE** Gestalte Dir mit den vier unterschiedlichen DR!FT Gaming Targets Deinen eigenen Gymkhana Kurs. Du kannst Deine Strecke frei gestalten und so viele Targets wie Du möchtest platzieren.
- EN** Create your own Gymkhana course with the four different DR!FT Gaming Targets. You can design your course freely and place as many targets as you want.
- FR** Crée ton propre circuit de gymkhana avec les quatre différents gaming targets de DR!FT. Tu peux concevoir ton circuit selon tes préférences et mettre autant de targets en place que tu veux.
- IT** Crea il tuo percorso personale Gymkhana con i quattro diversi target di DR!FT Gaming. Puoi creare liberamente il tuo percorso e collocare tutti i target che vuoi.
- ES** Crea tu propio tramo de gymkhana con los cuatro DR!FT Gaming targets. Puedes montar tu recorrido libremente y colocar tantos targets como quieras.
- NL** Maak met de vier verschillende DR!FT-gaming targets je eigen Gymkhana-parcours. Je kunt je parcours naar eigen wens vormgeven en net zo veel targets plaatsen als je wilt.

02.



- DE** Positioniere Deinen Racer zum Start (1) an einem beliebigen Ort. Die Ziellinie (6) darf dabei erst zum Ende des Runs überfahren werden. Ein Run dauert immer eine Minute. In dieser Zeit kannst Du jedes Target in beliebiger Reihenfolge mehrfach anfahren.
- EN** Position your racer for the start (1) at any location. The finish line (6) may only be crossed at the end of the run. A run always takes one minute. During this time you can approach each target several times in any order.
- FR** Place ton racer à n'importe quel endroit sur la ligne de départ (1). Le franchissement de la ligne d'arrivée (6) n'est autorisé qu'à la fin de la course. Une course dure toujours une minute. Pendant ce laps de temps, tu peux retourner plusieurs fois à chaque target, et ce, dans l'ordre qui te convient.
- IT** Metti la tua auto da competizione sulla linea di partenza (1) in un posto a piacere. È possibile attraversare la linea d'arrivo (6) solo alla fine della corsa. Una corsa dura sempre un minuto. Durante questo tempo puoi superare ogni target diverse volte nella successione da te prescelta.
- ES** Para la salida (1), posiciona tu racer en el lugar que te parezca. La línea de meta (6) solo podrá sobrepasarse al final de la carrera. Una carrera siempre dura un minuto. En este tiempo, podrás pasar cada target en varias ocasiones en el orden que te parezca.
- NL** Plaats je racer voor de start (1) op een willekeurige plaats. Daarbij mag je pas aan het eind van de run over de finishlijn (6) heen rijden. Een run duurt altijd één minuut. Binnen deze periode kun je elke target in willekeurige volgorde meerdere keren aandoen.

03.



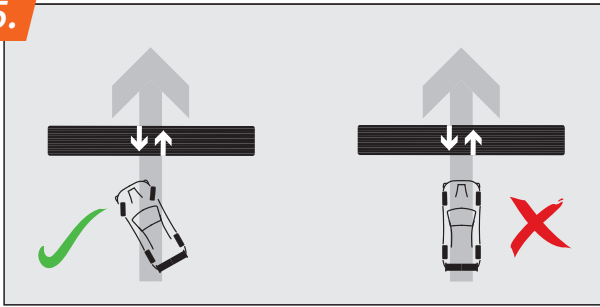
- DE** Mit Überfahren eines Gaming Targets wird die entsprechende Aufgabe ausgelöst. Bei den Aufgaben SPEED DRIFT (2) und ANGLE DRIFT (3) erfolgt eine einzige Wertung, kurz nach Überfahren des Targets. Bei 360 ANGLE (4) und 180 SPEED (5) werden an mehreren Messpunkten Punkte gesammelt und zu einer Wertung addiert.
- EN** When you run over a gaming target, the corresponding task is triggered. In the case of the SPEED DRIFT (2) and ANGLE DRIFT (3) tasks, a single score is given shortly after you run over the target. For 360 ANGLE (4) and 180 SPEED (5), points are collected at several counting points and added to a score.
- FR** Lorsque tu franchis un gaming target, l'épreuve correspondante est activée. Une seule note est attribuée lors des épreuves SPEED DRIFT (2) et ANGLE DRIFT (3), juste après le franchissement du target. Au niveau des épreuves 360 ANGLE (4) et 180 SPEED (5), des points sont collectés et ajoutés à ton score à plusieurs points de mesure.
- IT** Con l'attraversamento di un target del Gaming si attiva la relativa prova. Con le prove SPEED DRIFT (2) e ANGLE DRIFT (3) si calcola un conteggio unico poco dopo l'attraversamento del target. Con 360 ANGLE (4) e 180 SPEED (5) si raccolgono punti su diversi punti di valutazione che vengono poi sommati in un conteggio.
- ES** Al pasar por un Gaming target se supera la prueba correspondiente. En las pruebas SPEED DRIFT (2) y ANGLE DRIFT (3) se realizará una sola puntuación, poco después de sobrepasar el target. En 360 ANGLE (4) y 180 SPEED (5) se acumulan puntos en varios puntos de evaluación y se agregan a una puntuación.
- NL** Door over een gaming target heen te rijden, wordt de desbetreffende opdracht geactiveerd. Bij de opdrachten SPEED DRIFT (2) en ANGLE DRIFT (3) vindt een unieke beoordeling plaats, kort nadat over de target heen is gereden. Bij 360 ANGLE (4) en 180 SPEED (5) worden op meerdere meetpunten punten gescoord en bij elkaar opgeteld tot één beoordeling.

04.



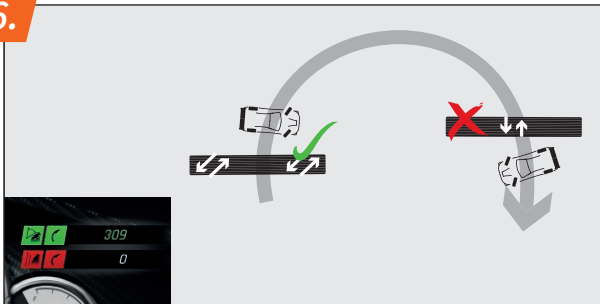
- DE** Die Wertung an einem Messpunkt errechnet sich jeweils aus der aktuellen Geschwindigkeit und dem Driftwinkel. Bei den beiden „ANGLE“ Aufgaben erhältst Du besonders viele Punkte für einen großen Driftwinkel. Bei den beiden „SPEED“ Aufgaben gibt es dagegen deutlich mehr Punkte für eine hohe Geschwindigkeit.
- EN** The score at a counting point is calculated from the current speed and the drift angle. In the case of the two „ANGLE“ tasks, a lot of points are given for a large drift angle. For the two „SPEED“ tasks, on the other hand, there are significantly more points for a high speed.
- FR** La note attribuée à un point de mesure est calculée sur la base de la vitesse actuelle et de l'angle de dérive. Après les deux épreuves « ANGLE », tu obtiens un nombre de points particulièrement élevé si ton angle de dérive est large. Après les deux épreuves « SPEED », en revanche, une vitesse élevée te permettra d'obtenir nettement plus de points.
- IT** Il conteggio su un punto di valutazione viene calcolato ogni volta in base alla velocità attuale e all'angolo di drift. In entrambe le prove „ANGLE“ ottieni moltissimi punti per un grande angolo di drift. In entrambe le prove „SPEED“ ci sono invece molti più punti per una velocità elevata.
- ES** La puntuación en un punto de evaluación se calculará correspondientemente partiendo de la velocidad actual y del ángulo de drifteo. En las dos pruebas „ANGLE“ obtendrás una puntuación especialmente alta por un gran ángulo de drifteo. En las dos pruebas „SPEED“ sin embargo obtendrás una puntuación mucho más alta por tu gran velocidad.
- NL** De beoordeling op een meetpunt wordt telkens berekend uit de actuele snelheid en de drifthoek. Bij de twee „ANGLE“-opdrachten krijg je heel veel punten voor een grote drifthoek. Bij de twee „SPEED“-opdrachten daarentegen zijn duidelijk meer punten te verdienen voor een hoge snelheid.

05.

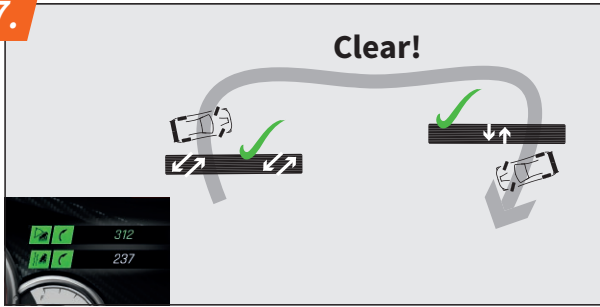


- DE** Damit eine Aufgabe gewertet wird, musst Du bereits im Drift über das Target fahren. Fährst Du ohne Driftwinkel über die Markierung, so ertönt ein Fehlerton und die Aufgabe wird nicht gewertet.
- EN** To score points for a task, you must already be drifting as you run over the target. If you run over the marking without a drift angle, an error tone sounds and you score no points for the task.
- FR** Tu dois déjà dériver au moment de franchir le target pour qu'une épreuve soit notée. Si ton angle de dérive est nul au moment du franchissement de la marque, un signal sonore d'erreur retentit et il n'est pas tenu compte de l'épreuve.
- IT** Per poter calcolare nel conteggio una prova, già nel drift devi attraversare il target. Se superi la marcatura senza angolo di drift, allora viene emesso un segnale di errore e la prova non viene contata.
- ES** Para que se evalúe una prueba deberás sobrepasar el target ya en drifteo. Si pasas por la marca sin ángulo de drifteo, sonará una alarma de fallo y la prueba no será puntuada.
- NL** Om ervoor te zorgen dat een opdracht wordt beoordeeld, moet je al in de drift over de target rijden. Wanneer je zonder drifthoek over de markering rijdt, klinkt er een foutsignaal en wordt de opdracht niet beoordeeld.

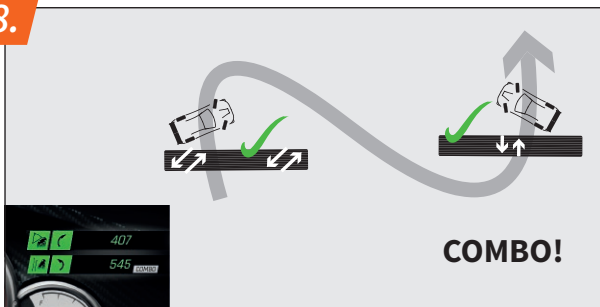
06.



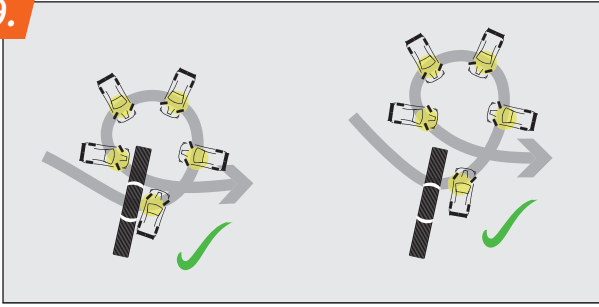
- DE** Wird der Drift zwischen zwei Aufgaben nicht unterbrochen, so wird die zweite Aufgabe nicht gewertet. Das Symbol für die Driftrichtung wird dann rot dargestellt.
- EN** If there is no interruption of the drift between two tasks, no points will be scored in the second task. The symbol for the drift direction is then displayed in red.
- FR** Si la dérive n'est pas interrompue entre deux épreuves, la deuxième épreuve ne sera pas notée. Le symbole correspondant au sens de dérive est alors représenté en rouge.
- IT** Se fra due prove non si interrompe il drift, allora la seconda prova non viene contata. Il simbolo per la direzione drift quindi diventa rosso.
- ES** Si el drifteo no se interrumpe entre dos pruebas, la segunda prueba no será puntuada. Entonces, el símbolo del sentido del drifteo se visualizará en rojo.
- NL** Wanneer de drift tussen twee opdrachten niet wordt onderbroken, wordt de tweede opdracht niet beoordeeld. Het symbol voor de driftrichtung wordt dan rood weergegeven.

07.

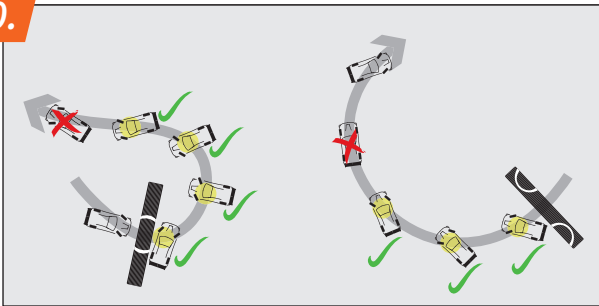
- DE** Um eine weitere Aufgabe in selber Richtung fahren zu können, muss der Drift zuvor abgesetzt werden. Es muss also ein erkennbares Stück gerade oder in anderer Richtung gefahren werden. Das ausreichende Unterbrechen des Drifts wird Dir mit „Clear“ angesagt.
- EN** You must first stop the drift before you can run through another task in the same direction. This means you must drive straight ahead or in another direction for a recognisable distance. “Clear“ tells you that there has been sufficient interruption of the drift.
- FR** Tu dois d’abord arrêter de dériver pour pouvoir exécuter une autre épreuve dans la même direction. Tu dois donc rouler en ligne droite ou dans une autre direction sur un tronçon identifiable. L’indication « Clear » te signale que la dérive a été interrompue pendant un laps de temps suffisant.
- IT** Per poter eseguire un’altra prova nella stessa direzione, prima si deve togliere il drift. È necessario quindi percorrere un tratto sufficientemente lungo o in un’altra direzione. La sufficiente interruzione del drift viene segnalata con «Clear».
- ES** Para poder conducir una prueba más en el mismo sentido, deberá interrumpirse el drifteo anterior. O sea: deberá recorrerse un tramo reconocible en línea recta, o conducir en otro sentido. La interrupción suficiente del drifteo se expresará con “Clear”.
- NL** Om een andere opdracht in dezelfde richting te kunnen rijden, moet de drift eerst worden onderbroken. Er moet dus een herkenbaar stuk rechtuit of in een andere richting worden gereden. Een voldoende onderbreking van de drift wordt aangekondigd met „Clear“.

08.

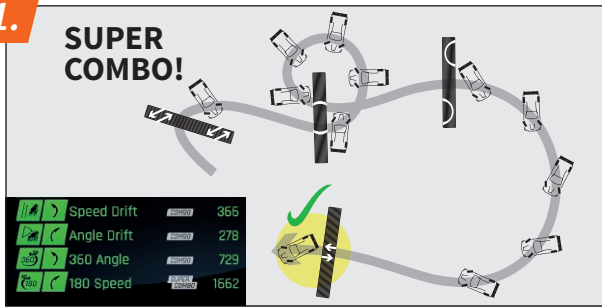
- DE** Wenn Du von einer zur nächsten Aufgabe die Driftrichtung wechselst, ist dies eine „Combo“ und Du erhältst für die zweite Aufgabe eine bessere Wertung.
- EN** If you change the drift direction from one task to the next, this is a “combo” and you get a better score for the second task.
- FR** On appelle « combo » le fait que tu changes le sens de dérive d’une épreuve à l’autre. Tu obtiendras alors une meilleure note pour la deuxième épreuve.
- IT** Quando cambi la direzione del drift da una prova a un’altra, si tratta di una «Combo» e ottieni un conteggio migliore per la seconda prova.
- ES** Si cambias de sentido de drifteo de una prueba a otra, esto se considerará como “Combo”, y obtendrás una mejor puntuación para la segunda prueba.
- NL** Wanneer je de driftrichting verandert terwijl je van de ene naar de andere opdracht rijdt, is dit een „combo” en dan krijg je voor de tweede opdracht een betere beoordeling.

09.

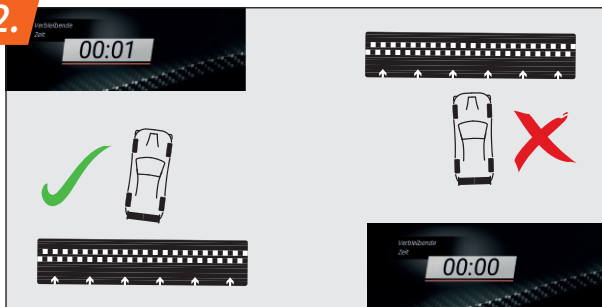
- DE** Alle Targets müssen nur einmal zu Beginn der Aufgabe überfahren werden. Wenn Du also beim „360 ANGLE“ am Ende nicht noch einmal über den Marker fährst, so macht das keinen Unterschied in der Wertung.
- EN** All targets only have to be driven over once at the beginning of the task. This means that if you don't cross the marker again at the end of the “360 ANGLE” it makes no difference to the score.
- FR** Tous les targets ne doivent être franchis qu'une seule fois au début de l'épreuve. Il n'y aura donc aucune différence en termes de score si, à la fin, tu ne franchis pas une nouvelle fois la marque quand tu t'acquittes de l'épreuve « 360 ANGLE ».
- IT** È necessario attraversare solo una volta tutti i target all'inizio della prova. Quindi se con «360 ANGLE» alla fine non superi di nuovo la marcatura, non c'è differenza nel conteggio.
- ES** Solo deberán pasarse todos los targets una vez al comienzo de la prueba. Si, por tanto, en “360 ANGLE” no vuelves a pasar por la marca, esto no afectará a la puntuación.
- NL** Er hoeft slechts één keer aan het begin van de opdracht over alle targets heen te worden gereden. Wanneer je dus bij de „360 ANGLE“ aan het eind niet nog een keer over de markering rijdt, maakt dat geen verschil bij de beoordeling.

10.

- DE** Bei 180 SPEED und 360 ANGLE bekommst Du je an bis zu fünf Messpunkten Punkte. Die Wertung wird abgebrochen, wenn Du einen Driftwinkel von 10° unterschreitest. Die bis dahin gesammelten Punkte bleiben dabei erhalten.
- EN** For 180 SPEED and 360 ANGLE you score up to five counting point points each. Scoring is aborted if you fall below a drift angle of 10°. Points collected up until then are retained.
- FR** Pendant les épreuves 180 SPEED et 360 ANGLE, des points te sont attribués à cinq points de mesure au maximum. La notation est interrompue si ton angle de dérive est inférieur à 10°. Mais tu garderas les points collectés jusque-là.
- IT** Con 180 SPEED e 360 ANGLE ottieni ogni volta dei punti fino a cinque punti di valutazione. Si sospende il conteggio se realizzi un angolo di drift inferiore a 10°. I punti raccolti fino a quel momento però si mantengono.
- ES** En 180 SPEED y 360 ANGLE obtendrás puntos correspondientemente hasta en cinco puntos de evaluación. La puntuación se interrumpirá si tu ángulo de drifteo es inferior a 10°. Eso sí, mantendrás los puntos acumulados hasta entonces.
- NL** Bij 180 SPEED en 360 ANGLE krijgt je telkens op maximaal vijf meetpunten punten. De beoordeling wordt afgebroken wanneer je een drifthoek maakt die kleiner is dan 10°. De tot dan toe verzamelde punten blijven daarbij behouden.

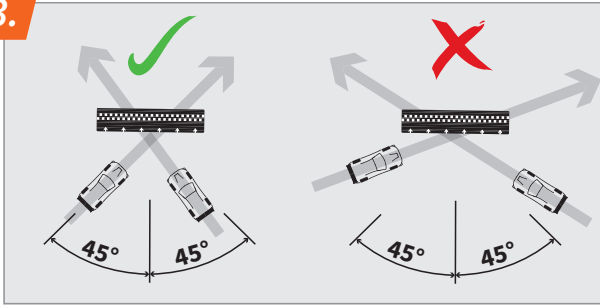
11.

- DE** Eine SUPER COMBO fährst Du, indem Du alle vier Aufgaben fehlerfrei aneinanderreihst. Bei jeder SUPER COMBO erhältst Du die doppelte Punktezahl auf die dabei letzte gefahrene Aufgabe.
- EN** You drive a SUPER COMBO by stringing together all four tasks without any mistakes. For every SUPER COMBO you get double the points for the last task you drove.
- FR** Tu réalises un SUPER COMBO si tu t'acquittes des quatre épreuves sans erreur. Pour chaque SUPER COMBO, tu obtiens le double de points pour la dernière de ces quatre épreuves.
- IT** Fai una SUPER COMBO quando esegui tutte le quattro prove una di seguito all'altra senza errori. Per ogni SUPER COMBO ricevi il numero doppio di punti sull'ultima prova eseguita.
- ES** Lograrás hacer una SUPER COMBO si logras pasar las cuatro pruebas sin errores una detrás de otra. En cada SUPER COMBO obtendrás una puntuación doble en la prueba que has realizado en último lugar.
- NL** Je maakt een SUPER COMBO door alle vier de opdrachten foutloos achter elkaar af te werken. Bij elke SUPER COMBO krijg je het dubbele aantal punten voor de daarbij als laatste afgewerkte opdracht.

12.

- DE** Achte auf die Zeitansage und versuche vor Ablauf der Zeit ins Ziel zu fahren. Schaffst Du es, bekommst Du einen Bonus von 20 % auf alle bis dahin erfahrenen Punkte. Fährst Du zu spät über die Ziellinie, endet die Wertung mit Ablauf der Zeit und Du bekommst keinen Bonus.
- EN** Pay attention to the time check and try to cross the finish line before the time runs out. If you manage this, you receive a bonus of 20% on all points scored. If you cross the finish line too late, the scoring ends when the time runs out and you lose the bonus.
- FR** Prête bien attention au chrono et essaie de franchir la ligne d'arrivée avant que le temps ne soit écoulé. Si tu y parviens, tu obtiendras un bonus de 20 % sur les points collectés jusqu'alors. La notation s'arrête une fois que le temps est écoulé, tu perds donc le bonus si tu franchis la ligne d'arrivée trop tard.
- IT** Fai attenzione alla comunicazione del tempo e cerca di arrivare al traguardo prima che scada il tempo. Se ci riesci, allora ricevi un bonus del 20% su tutti i punti guadagnati fino a quel momento. Se oltrepassi troppo tardi la linea d'arrivo, allora il conteggio finisce quando scade il tempo e perdi il bonus.
- ES** Fíjate en el tiempo indicado e intenta cruzar la línea de meta antes de que se acabe el tiempo. Si lo logras, obtendrás una bonificación de un 20 % en todos los puntos obtenidos hasta entonces. Si cruzas la línea de meta demasiado tarde, la puntuación terminará al finalizar el tiempo, y perderás la bonificación.
- NL** Let op de tijdaankondiging en probeer de finish te bereiken voordat de tijd verstreken is. Wanneer je daarin slaagt, krijg je een bonus van 20% bovenop alle tot dan toe behaalde punten. Kom je te laat over de finishlijn, dan eindigt de beoordeling met het verstrijken van de tijd en verlies je de bonus.

13.



- DE** Die Targets können bis zu einem Winkel von je 45° überfahren werden (dabei zählt die Fahrtrichtung des Racers, unabhängig von dessen Driftwinkel. Wird ein Target in einem Winkel von mehr als 45° überfahren, so wird es möglicherweise nicht mehr erkannt.
- EN** Targets can be run over at an angle of up to 45° (the direction of travel of the racer counts, regardless of its drift angle). If you run over a target at an angle of more than 45°, it may no longer be detected.
- FR** Tu peux franchir chacun des targets jusqu'à un angle de 45° (le sens de la marche du racer compte, indépendamment de son angle de dérive). Si un target est franchi à un angle supérieur à 45°, il ne sera vraisemblablement pas détecté.
- IT** È possibile attraversare i target ogni volta con un angolo massimo di 45° (nel far questo conta la direzione di corsa dell'auto da competizione indipendentemente dal suo angolo di drift). Se si attraversa un target con un angolo superiore ai 45°, c'è l'eventualità che questo non venga riconosciuto.
- ES** Los targets pueden cruzarse con un ángulo de hasta 45° correspondientemente (al hacerlo, cuenta el sentido de marcha del racer, independientemente de su ángulo de drifteo). Si un target se cruza con un ángulo superior a 45°, posiblemente ya no sea reconocido.
- NL** Er kan tot een maximale hoek van telkens 45° over de targets heen worden gereden (daarbij telt de rijrichting van de racer, onafhankelijk van de drifthoek). Wanneer met een hoek van meer dan 45° over een target heen wordt gereden, wordt dit mogelijk niet meer herkend.



STURMKIND GmbH

St.-Guido-Stifts-Platz 5 · D-67346 Speyer
Tel.: 0049 62 322 984 150 · Email: info@sturmkind.com
www.sturmkind.com