



TABELA TRASY

Nr odc.	Asfalt		nawierzchnia	Pobocze		Offroad.
	szerokość	zakręt		szerokość	rodzaj	
(R)		0				
(R)		0				
1		10				budynki
2		15		brak		budynki
3		0		brak		budynki
4	wąski+20	15		brak		budynki
5		35	zniszczona+10			budynki
6		10	kamienista+10	brak		budynki
7		20	zniszczona+10	brak		budynki
8	wąski+20	0		brak		budynki
9		0				budynki

Rajd straceńców

Niby dlaczego? Zakręty wcale nie takie groźne, nawierzchnia równa. No tak - pobocza. A raczej - ich brak! Do tego - na offroad jest naprawdę niewesoło, bo trasa wyścigu to stare drogi pomiędzy betonowymi magazynami. Jeśli tutaj nie zmieścisz się (w którymkolwiek momencie) w „czarnym”, będą cię zdrapywali ze ścian. Oczywiście, samemu nie aż tak łatwo wypada się z trasy. Czasem trzeba w tym bliźniemu pomóc.

Odcinek 5

Chwila wytchnienia, co nie? Tylko ci się wydaje. Na samym środku asfaltu ziele ogromna dziura. Przejechać da się tylko niemal na dwóch kołach. Aby ją ominąć, posłuż się następującymi utrudnieniami:

- +20 przy prędkości 50-70km/h
- +35 przy prędkości do 100km/h
- +50 przy prędkości 110km/h i więcej.

Zaliczenie dołu to obrażenia. Ciężkie, a do testu PP następnego odcinka dochodzi dodatkowe +30% utrudnienia. czyli - lepiej omijać. Choćby po chodniku!

Odcinek 8

Wreszcie długa prosta! Ale nie tak szybko. Pierwszy wóz, który tutaj wjedzie, spowoduje spowoduje eksplozję. Dostanie Lekkie uszkodzenie, a do testu PP dojdzie mu niespodziewanie +30%.

Każdy wóz za nim w odległości nie większej niż 1 Długość otrzyma także Lekkie uszkodzenie, zaś do testu +10%.

Wozy w odległości nie większej niż 2 Długości nie otrzymują uszkodzeń, a jedynie +10% do testu.