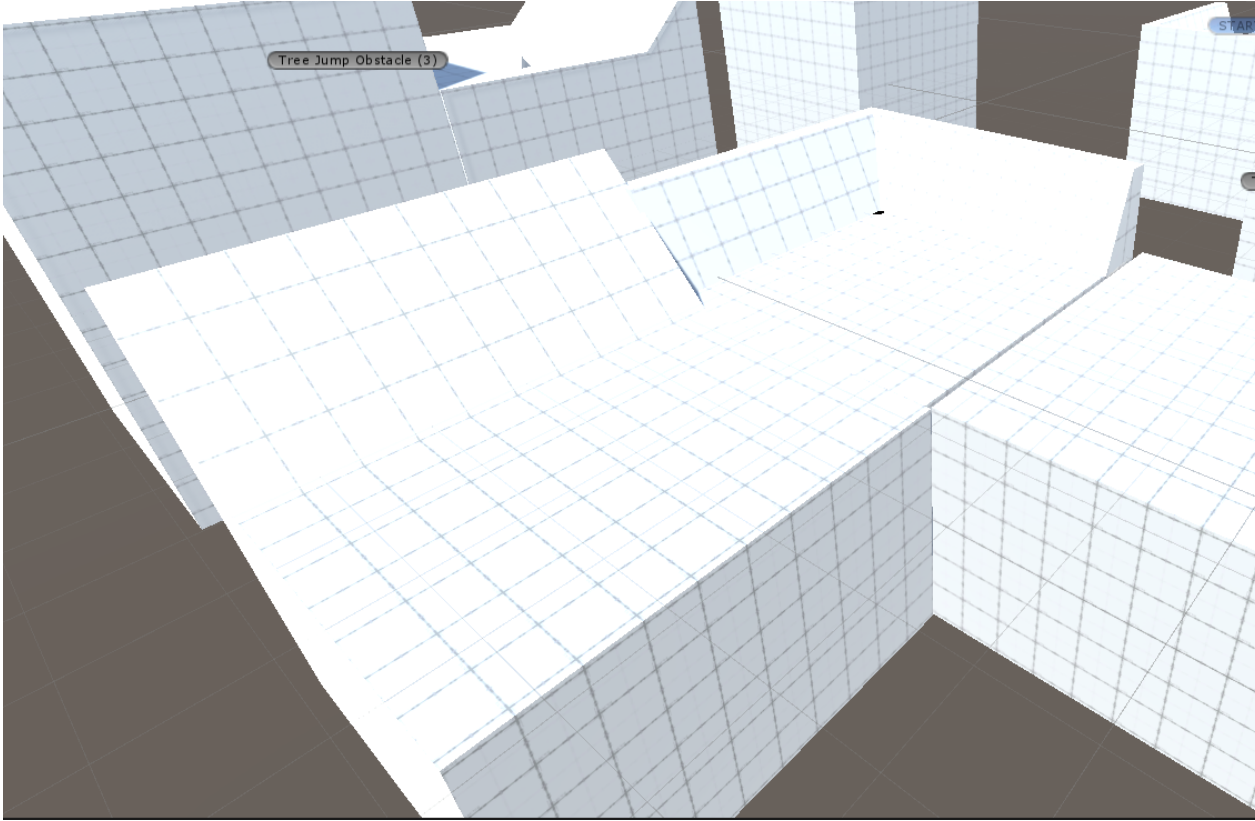


Oyuncunun başladığı noktadan, hızlı bir şekilde dönebileceği bir eğim bulunmaktadır. Bu eğimden düzgün maksimum hızla geldiğinde; önündeki kütüğe çarparak duracak ve sonraki ağaç ortamlarına gelerek karşıdaki platforma geçecektir.

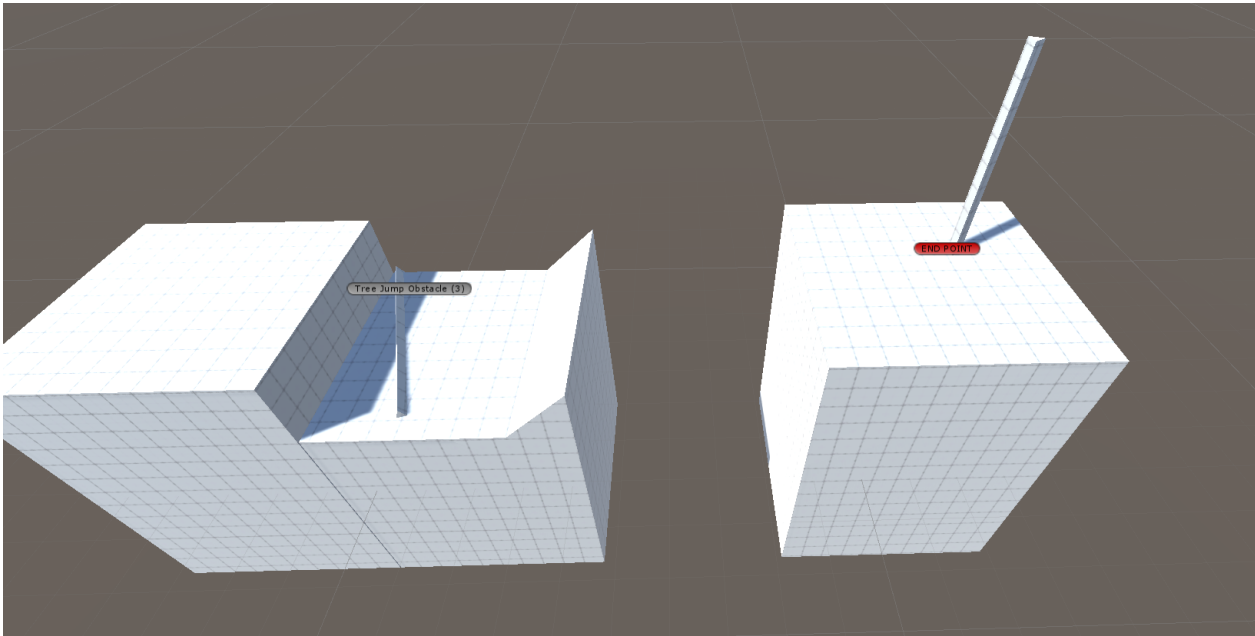
Oyuncuların baştaki kütükler haricinde, kotlara çarparak ilerlemeyeceği için ek olarak dikkatli oynamaları gerekmektedir. Aradaki kütük boşluğundan sekerek geçemedikleri takdirde; asıl zıplamaları gereken kütük parçasından atlayamayacaklar ve ilk noktadan başlayarak; aynı noktaya tekrardan gelmeleri gerekecektir.



Oyuncular, kütük yığınlarının olduğu yerden karşı platforma geldikten sonra; yukarı tarafa atlayarak platformun ikinci kayıt noktasına ulaşırlar.

Not: Buradaki atlama rampasının, dönmeli kısımla alakası yoktur. Buna uygun olarak modellemede rampanın alakası biçimlendirilebilir.

Not: Rampa normalde inip çıkabilen bir mekanizmaya sahip olduğu için; oyuncuyu noktaya ulaştıracaktır.



Oyuncu yüksekliğe ulaştıktan sonra, eğer düşük hızla aşağı inerse; odun tümseğine çarparak bir hamle daha yapması gerekecektir.

Odun tümseğinin olduğu yeri es geçerse, düz rampadan yukarı atlayarak hedef noktasına ulaşacak ve yapacağı son hamlelerle bölümü bitirecektir.

Notlar:

- Bu sefer ki bölüm içerisinde, odunlukların da etkisiyle; çevreye kot ve yükseklik farkını aşmayacak şekilde yeşilliklerle birlikte Roma zamanından kalma antik yıkıntılar eklenebilir.
- Bölüm, aynı zamanda dış atmosfer olarak kolezyum havası verilebilir. Bölümdeki yükseklik farkından ötürü; kolezyum çevresindeki oturak alanlarında oluşturulmuş bir bölüm tasarımına müsaittir.