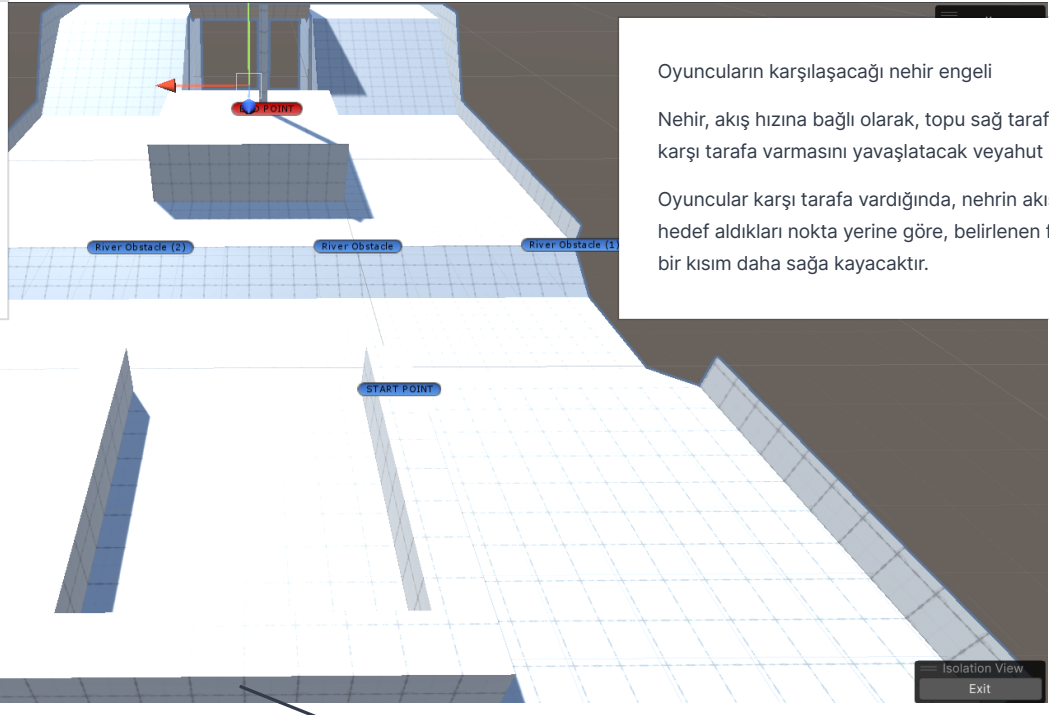


Oyuncular, nehir tarafından geçip; iki tarafta da olan yokuşlardan yukarı çıkıp; üst kısımdaki atlama rampalarına ulaşacaktır.

Buradaki engel ise; eğer oyuncular yanlış açıda ve yanlış hızda topa vururlarsa; rampadan aşağı düşebilirler ve nehrin ilk karşısındaki kayıt noktasına geri dönebilirler.



Oyuncuların karşılaştacağı nehir engeli

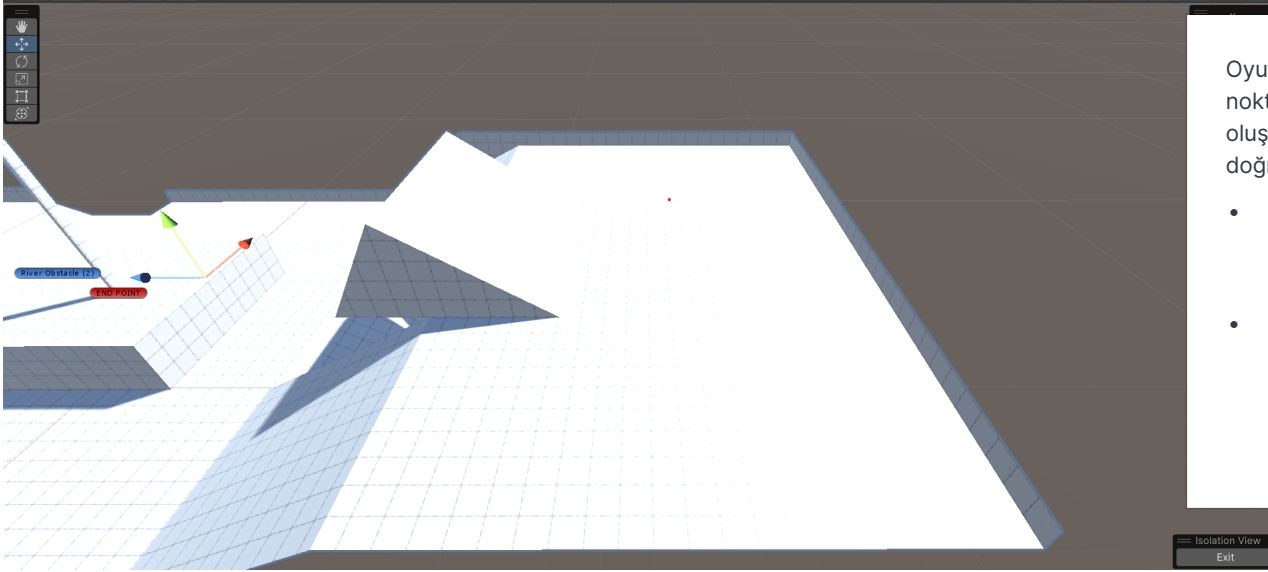
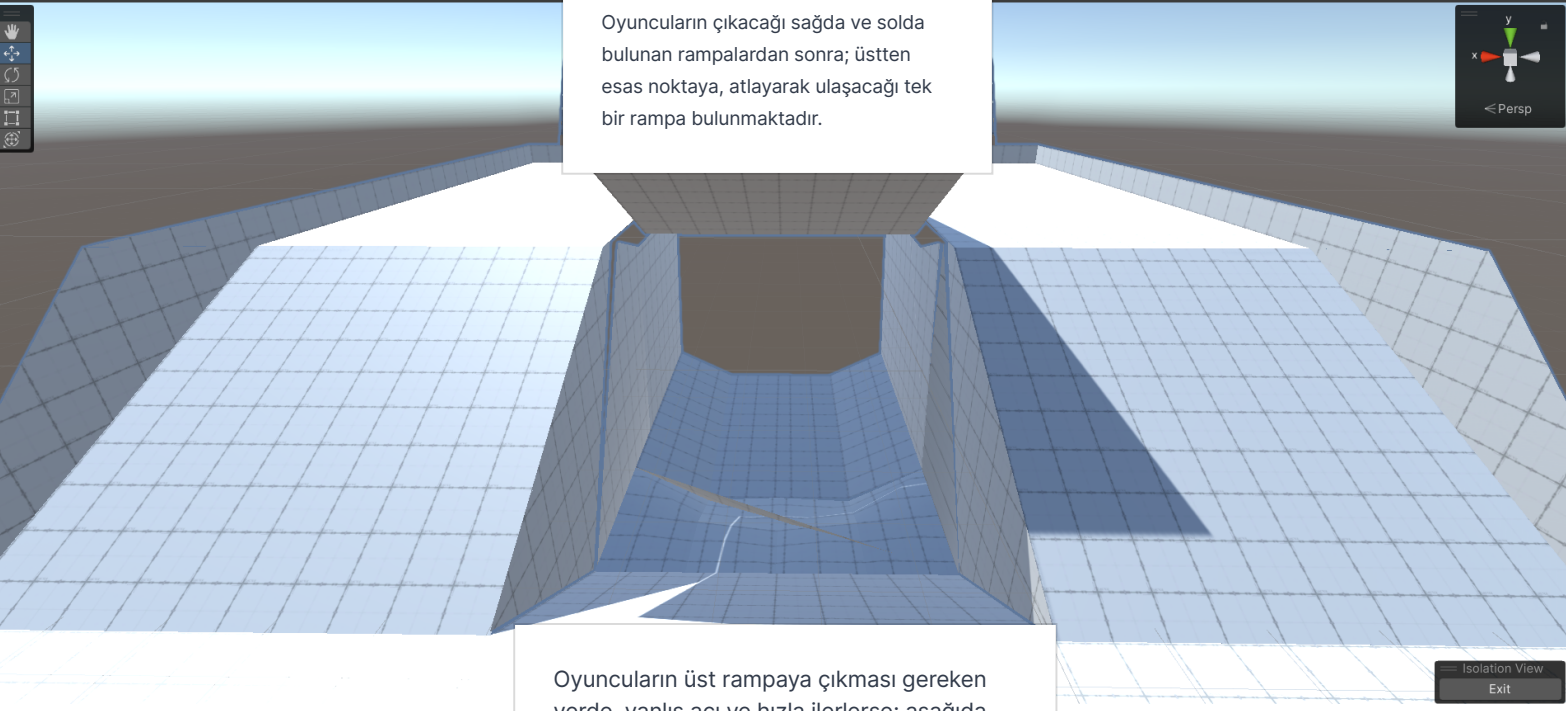
Nehir, akış hızına bağlı olarak, topu sağ tarafa doğru sürükleyip; karşı tarafa varmasını yavaşlatacak veya engelleyecektir.

Oyuncular karşı tarafa vardığında, nehrin akış hızından kaynaklı ve hedef aldıkları nokta yerine göre, belirlenen float değeriyle birlikte bir kısım daha sağa kayacaktır.

Oyuncuların başlangıç noktası

Oyuncuların çıkacağı sağda ve solda bulunan rampalardan sonra; üstten esas noktaya, atlayarak ulaşacağı tek bir rampa bulunmaktadır.

Oyuncuların üst rampaya çıkması gereken yerde, yanlış açı ve hızla ilerlerse; aşağıda bulunan nehir representine düşebilir. Bu durumda da aşağı düşüp, önceki kayıt noktasına ulaşacaktır.



Oyuncunun deliğe ulaşması gereken son noktada, yokuşu çıktığında bir kayıt noktası oluşacaktır. En üst rampadan bitiş deliğine, doğru bir hızda atlayamadıkları takdirde;

- Oyuncu fazla ileri gidip nehre tekrardan düşebilir ve en son kayıt noktasına ulaşabilir.
- Nehir karşısına bakan tepenin yüzüne çarparak, oradaki noktadan tekrar yukarı çıkması gerekebilir ya da nehir yatağına düşerek; son kayıt noktasına tekrardan atabilir.

Bölüm sonunda eğer tepeye ulaşırsa; uygun hızla birlikte deliğe girecek bölümü tamamlayacaktır.

Notlar

- Bölüm tarzı kapalı hazne bir şekilde tasarlandığı için; çevrede çok fazla engel bulunmayacaktır. Çevre bölümlere daha çok Antik Roma mimarisinde yıkıntılar ve binalar yerleştirilebilir.
- Yokuşların dikliği, topun çıkamamasına bağlı olarak biraz daha eğik açığa sahip olabilir.
- Nehir yatağındaki engebeler kaldırılabilir, buna bağlı olarak nehrin akıntı hızı daha fazlaştırılabilir.

