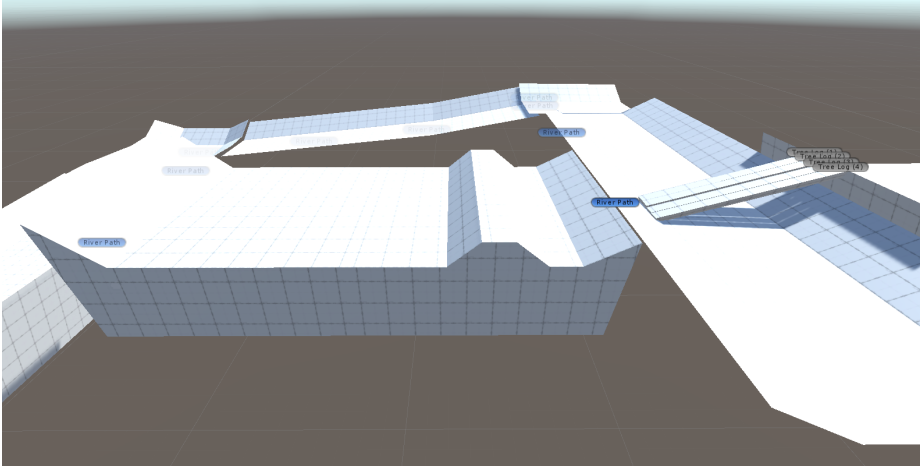
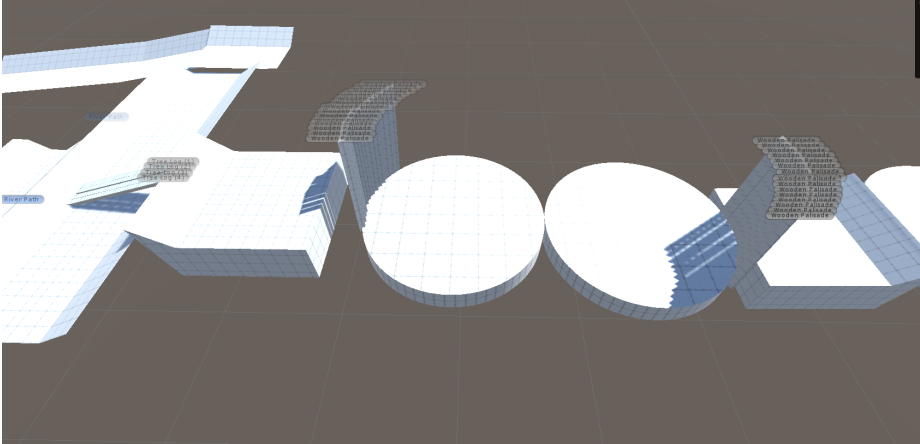
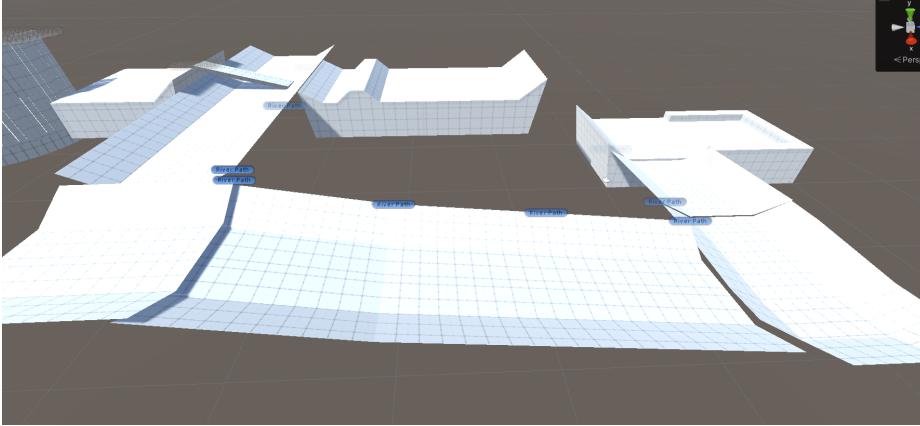


Oyunun başlangıç kısmında; oyuncuları daha yükseğe fırlatacak olan, sürekli yükselip alçalan bir rampa bulunmaktadır. Bu rampadan oyuncu aşağı düştüğü takdirde; başlangıçtaki noktasına döner.

Bu noktada, yukarı platforma varmaya çalışıldığında; üst tarafta bulunan rampanın da alt rampayla eş zamanlı inip çıkmasından ötürü; oyuncu kayıt noktasına varamadan aşağı düşebilir.



Oyuncu, platforma ulaşip kayıt noktasına geldiğinde; tümsekle beraber karşılaşıcağı tahta bir yol bulunmaktadır. Bu tahta yolu geçmeye çalışırken veya tümsekten fazla bir hızlı şekilde geçip; karşı platformun rampasına yanlış bir şekilde denk gelirse; akarsu yolundan aşağı düşüp tekrardan başlangıç noktasına varacaktır.



Akarsu yolunda bulunan engeli oyuncu geçtiğinde; önceki bölümde bulunan, sürekli dönen kısa silindir platformlar içerisine döşenmiş olan tahta engellerle karşılaşacaktır. Oyuncu, bu tahta engellere (tahta sur referansı olarak düşünülebilir) çarpmadan, hedef bayraktan önceki en son platforma geçmelidir.

Son platformla, bayrak noktası arasında daha hızlı dönen bir platform daha bulunmaktadır. Oyuncu, rampadan hızlı bir şekilde atlar ve engellere yandan veya direkt çarparsa; alan dışına çıkıp son kayıt noktası olan, son platforma gelir ve tekrardan denemesi gerekir. Son platformu aşan oyuncu, bayrağın olduğu yere geldiğinde; oyunu tamamlamış olur.

NOTLAR

- Önceki bölümde olduğu gibi, bu bölümde de nehir kısımları su kanalları tarzında yapılabilir.
- Önceki bölümlere nazaran, bölüm içerisinde birden fazla hareketli platform olduğu için; Antik Roma'da bulunan çömlekçi veya inşa aşamasında olan ufak bir köy çevresi oluşturulabilir.

