



Başlangıç noktası, diğer bölümlere nazaran başka bir platformun altında başlamaktadır. Bu platform içerisinde, oyuncu karşı taraftaki dönemeçli taraftan geçip; üst taraftaki rampalara atlaması gerekmektedir.

Oyuncu, dönemeçli kısımdan üst tarafa atladığında; odunlardan oluşma iki platform bulunmaktadır. Bu platformlar içerisinde; daha uzun alanda bulunan odun yığınlarına oyuncu denk gelirse; "topun ağırlığından" dolayı oyuncu ve odun yığınları aşağı düşecektir.

Eğer oyuncu doğru odun platformuna denk gelirse ve kayıt noktasına ulaşırsa; diğer kısımdan devam edecektir.

Oyuncu bir sonraki kayıt noktasına ulaştığında; önceki platformda olduğu gibi aynı şekildeki denklemle karşılaşacak ve doğru olan yığına atlaması gerekecektir.

**NOT - UYARI:** Burada bölümü karmaşıktırmak adına; kısa odun yığını tuzak olarak düşünülebilir ve uygulanabilir.

Bu kısmı da oyuncu geçtikten sonra, bir sonraki kayıt noktasına ulaşacak ve son zorluk derecesine gelecektir.

En son kayıt noktasından bu tarafa, bir akarsu - nehir yatağı platformunda; öncekilere nazaran biraz daha geniş kayalıklar üstünden geçiş yaparak; oyuncu deliğe ulaşacaktır.

#### NOTLAR

- Diğer bölümlerden referans alınacak şekilde, şehir atmosferiyle beraber oluşturulmuş bir şehir arazisi veya kolezyum alanı olarak dış detaylar eklenebilir.
- Eğer dış arazi olarak bölümün dış detayları tasarlanacak ise; nehir & akarsunun olduğu kısım doğal kalacak şekilde oluşturulmalıdır.
- Odun yığınları, görselde tek tek gösterilmiş olsa da; modelleme içerisinde bir bütün collision ve dosya olarak tasarlanmalıdır.