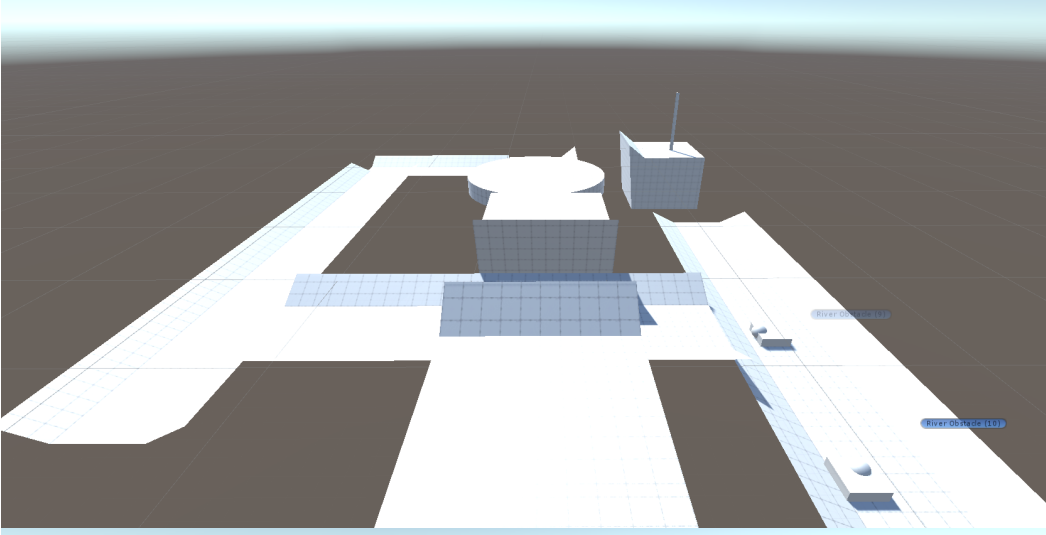


Üçüncü bölüm içerisinde, oyuncuların ilerleyebileceği iki yol bulunmaktadır.

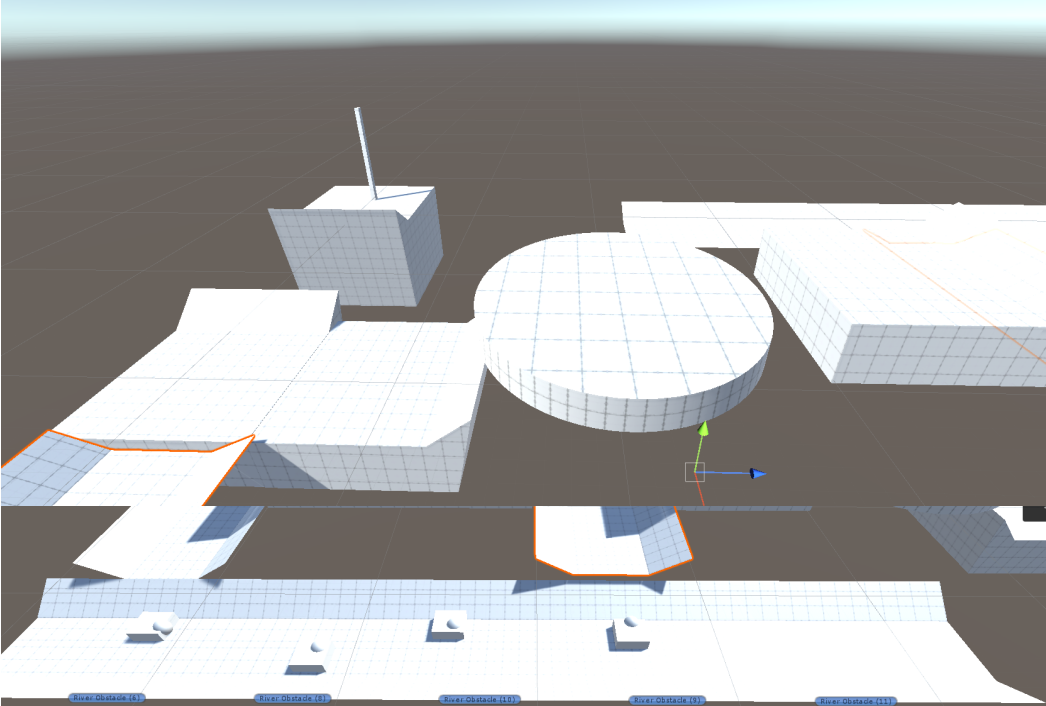
- İlk yol, oyuncunun sürekli rampalardan geçtiği ve dönemeçli parçalar üstünde bulunduğu; normal yoldur. Eğer oyuncu, rampadan düzgün bir biçimde atlayamazsa; ikinci yol devreye girer.
- İkinci yol ise; oyuncunun normalde akarsu & nehir tarafına düştüğünde devreye girecek olan yoldur. (Bkz. Dördüncü ve Beşinci Görsel)



Oyuncu, birinci yoldan devam ederken; son dönemece kadar ki zıplama kısmında bir kez daha rampadan atlayarak geçer.

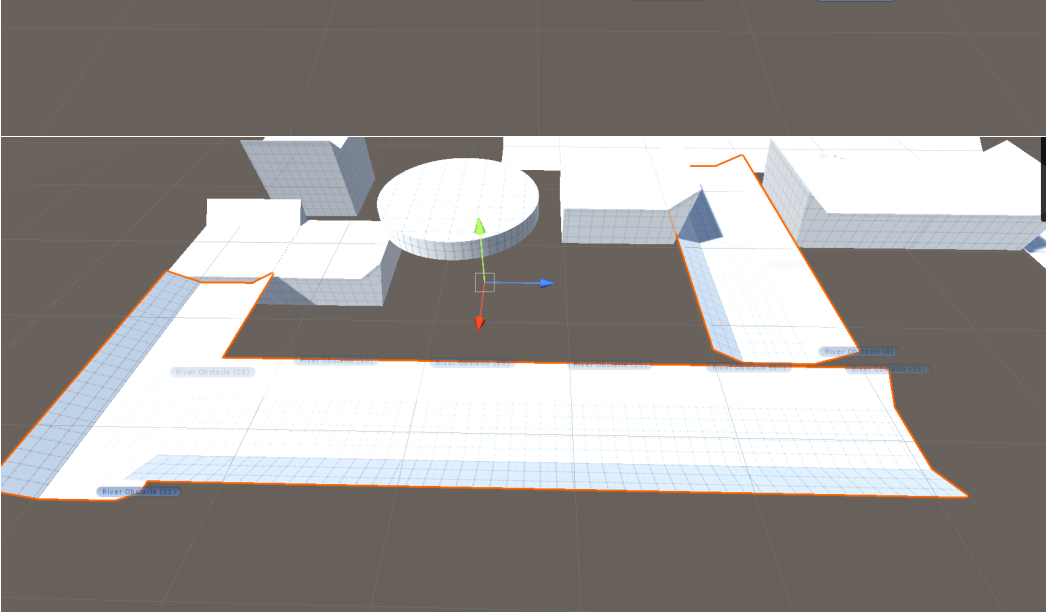
Öte yandan, ilk seferdeki gibi nehre düşerse; dönemeçli yoldan ziyade nehirden de ilerleyerek aşağı noktaya varabilir.

Oyuncu, nehir yolunu tercih etmeyip; diğer dönemece atladiğı takdirde; ufak bir atlama yoluyla birlikte bir sonraki platforma varacaktır.



Oyuncunun asıl yolda ilerlediğinde karşılaşacağı kaba silindirik platform (Kırılmış Antik Roma Sütunu referansı alınacak) sürekli belli bir hızda sağa veya sola döneceği için; oyuncunun platformdan aşağı düşmesi ve önceki kayıt noktasına gitmesi zorluk olarak seçilmiştir.

Oyuncu buradan sonraki kısmı geçtiğinde, son atlama kısmına gelecektir ve rampadan düzgün bir şekilde atlamayı başardığında; hedef deliğe ulaşacaktır.



Bu yol kısmı, aslında oyuncuya alternatif bir yol olarak sunulmakla birlikte; akarsu yolundaki taşlardan sekerek yoldan geçmesi gerekmektedir. Dörtlü taş kısmını düzgün bir şekilde geçtikten sonra; oyuncunun diğer akarsu yolundan diğer kısma ilerleyerek; bir kısa yola ulaşmış olacaktır.

NOTLAR

- Bu bölüm içerisinde, biraz daha şehir havası verileceğinden ötürü, parkur çevresinde bulunacak olan ufak binalar eklenebilir.
- Diğer bölümlerde olduğu gibi, parkurun çevresine konulacak kot farkları haricinde; diğer bölümlerde bulunan nehir & akarsu türevleri bu sefer ilkel su kanalları tarzında olacaktır.