

BACKSTORY
Det var en gång en liten arbetsmyra som hela sitt liv levde under marken, omfamnade mörkret. Sedan den vart en larv har myran hört legender om ovan och en värld bortom denna.

Hans dröm var att få se solen, något myran endast hört om i legender berättat av de äldre. Givetvis var den tvungen att se detta. Myrans liv har präglats av sökanet och nyfikenheten om vad som fanns där uppe. Trött på att leva ett liv i mörker och var nu stor och stark nog för att ta anna prövningar och mötgångarna som komma skulle lämna myran stacken och gav sig ut på sitt livs äventyr för att finna ljuset.

INSPO SMÄSPEL:

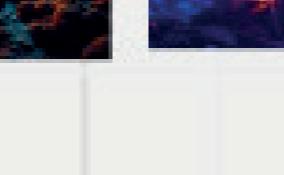
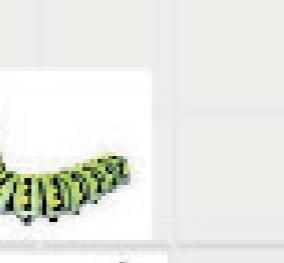
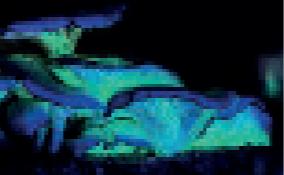
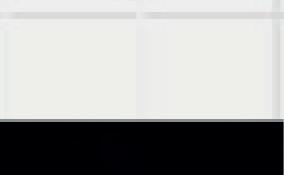
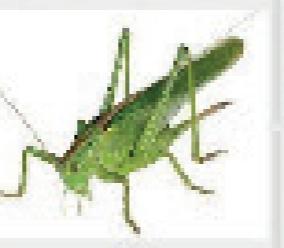
- Tre i rad
- Sten sax på
- Lägg rött blad i rött hål
- Minnespel
- Eldfluge-spektrum
- Kan du ge denna till
- Känna till texturen till vänster!

1. Follow the Sun

Spelaren Kompisar Fiender (eller?)



- Karakterer:
- Nyckelpiga
 - Skalbagge
 - Syrsa
 - Fjäril
 - Fågel
 - Ekorre
 - Du är en Myra
 - Skogsmus
 - Ekorre
 - Fågel



LEVEL 1



Värld:
• Trädet -
Eas 1. Roten
-totalt mörker
-lite ljus i form av mycelium (svamprotter)
Mål: Hitta sig upp till ytan i mörkret, hitta sin vägylösa pussel.
Avslutas med att komma upp till marken

LEVEL 2



Eas 2. Stammen
Lite ljusare men fortfarande i en mörk skog skymd av trädtopparna.
Klätrar upp för stammen, och utanför - möter hinder, pussel och/eller fiender.

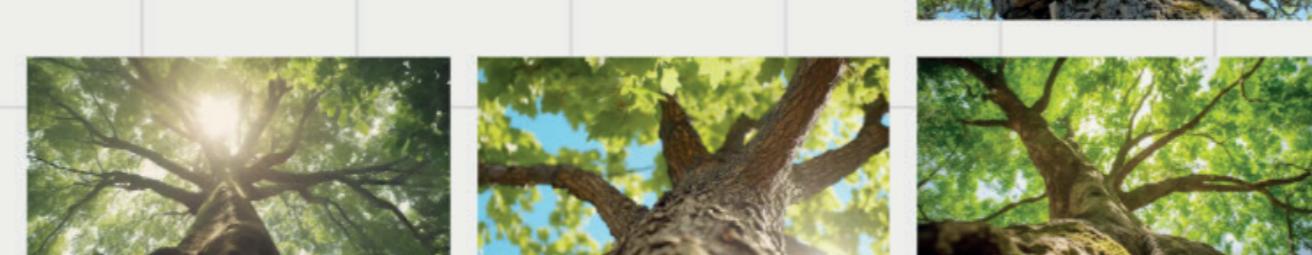
LEVEL 3



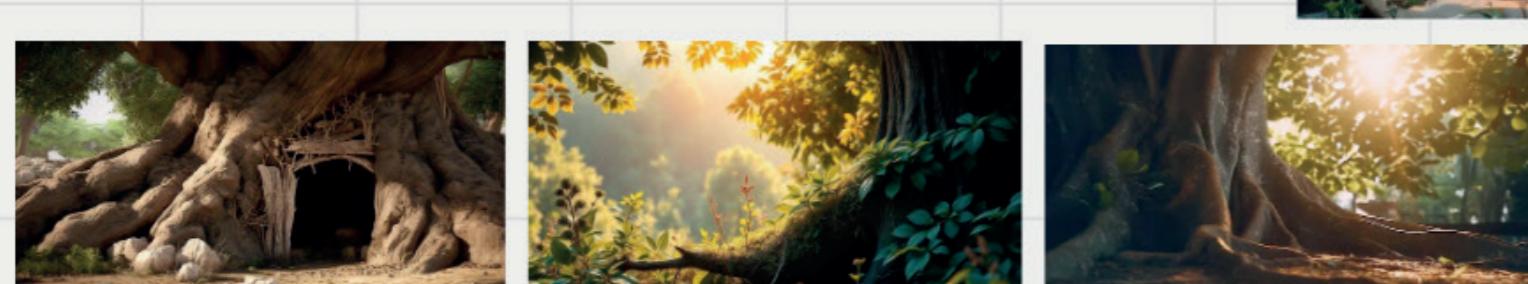
Eas 3. Kronan
Bossbattle(?) fågelboet -
Fågelungar som försöker äta dig ska du undvika och klå genom att fälla boet.

Avslutas med att du kommer upp ovanför trädtopparna och får första gången i ditt småkryps liv se solen.

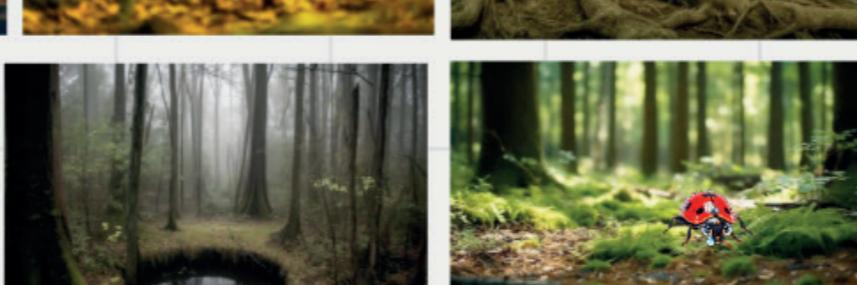
(Bonus: har du löst ett tidigare pussel på rätt sätt så har du med dig något du kan ge till fåglarna - de blir dina kompisar och du får en flygtur)



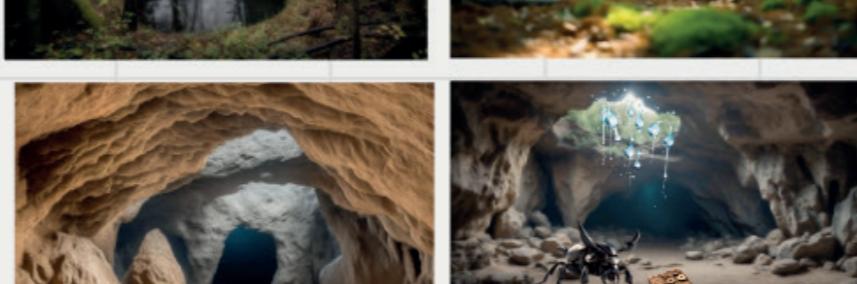
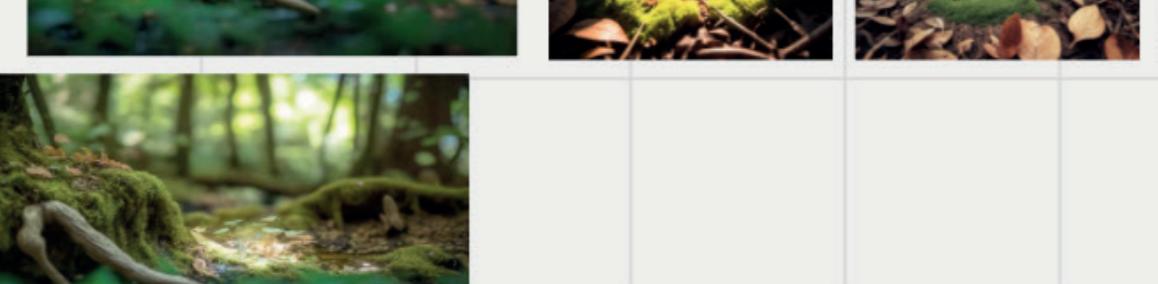
Mitt i stammen finns ett hål



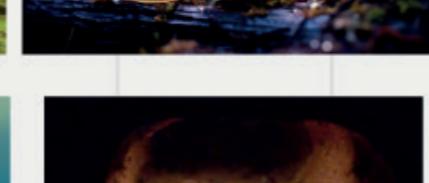
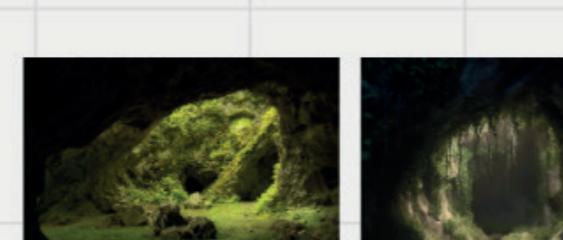
gråtande nyckelpiga: "Jag har tappat alla mina prickar! hjälp nyckelpigan att samla prickarna... får verktyg för att komma vidare"



Hjälp snigeln att hitta glasögonen... nu kan den visa dig var den ska



Samla lön till stacken för att få lov att gå på semester och uppleva ditt stora äventyr



Jag har hört att det finns ljus på trappan nu trapp... Jag vill se ljuset. De van deksgärder trappar nu om inte på trappan!

FÖRSLAG PÅ MÅL FÖR VARJE RUM

Rum 1: MYRSTACKEN

- Lära sig kontrollerna
- Hitta sig fram till utgången i mörkret

Rum 6: NYCKELPIGAN

Hittar prickarna i form av Memory

Rum 7: YTAN

Ljukan av att årligen åta ytan förstörs snabbt av att du ser en skogsmus, ta dig snabbt upp till stammen för att slippa bli dens frukost. Kommer den kapp måste du vinna på Sten, sax, påse.

Rum 8: STAMMEN

En stor löv gren hänger och du står inför dilemman att knäcka den så att den mosar musen där inte. Syrsan (ditt sammerte) ställer dig inför denna fråga.

Gör du det - så är inte musen där och värntar när du kommer tillbaks. Gör du inte det - så får du en nöt som tack av musen. Nöten kan du använda för att mata Ekorren senare.

Rum 9: GRENARNA

Här stöter du på ekorren, om du har en nöt så läter den dig vara. Annars kommer den jaga dig. Spring för ditt liv.

Rum 10: TRÄDKRONAN

Du kommer in i ett fågelbo - aktta dig för näbbarna och ta dig vidare upp för att årligen få se solen.

Rum 5: SNIGELN

Larven vars jobb är egentligen att fixa hålet i taket som gjorts så att alt har svämmats över. Vägrar göra det innan han någon slår den i 3 i rad.

När du vinner: "ok, nu ska sluta LÄRVA mig!" Han gör sitt jobb, tar lunch sen går han in i sin puppa.