

Storyline: Moonlight Miko & The Astral Troublemakers

Synpose:

Mystiske ting har begynt å skje i nabolaget *ditt*. Dyrene i skogen har plutselig blitt aggressive, og flere har fått mystiske krefter de bruker til å skape kaos. Du – spilleren – har blitt rekruttert av det magiske kosedyr 'Angel' til å være den som redder verden. Men det skal vise seg at dette ikke er et helt typisk helte-eventyr...

Karakterer:



Hovedpersonen "You": En helt vanlig jente med et helt vanlig liv. Hun sier ikke mye, men har en sterk sans for rettferdighet.



Hovedpersonens magiske alterego, noen ganger omtalt som "Miko".



Angel: Et magisk kosedyr med vinger og glorie. Hen veileder deg i kampen mot ondskap.



The Ice Prince: En gutt med et hjerte av is - som nylig fikk magiske krefter. Han er hovedpersonens ultimate fiende.

Andre karakterer: (Disse har ikke portrett når de snakker, men er også synlige karakterer i spillet)

Grønt Romvesen: Et mystisk grønt romvesen som rir på en fugl.

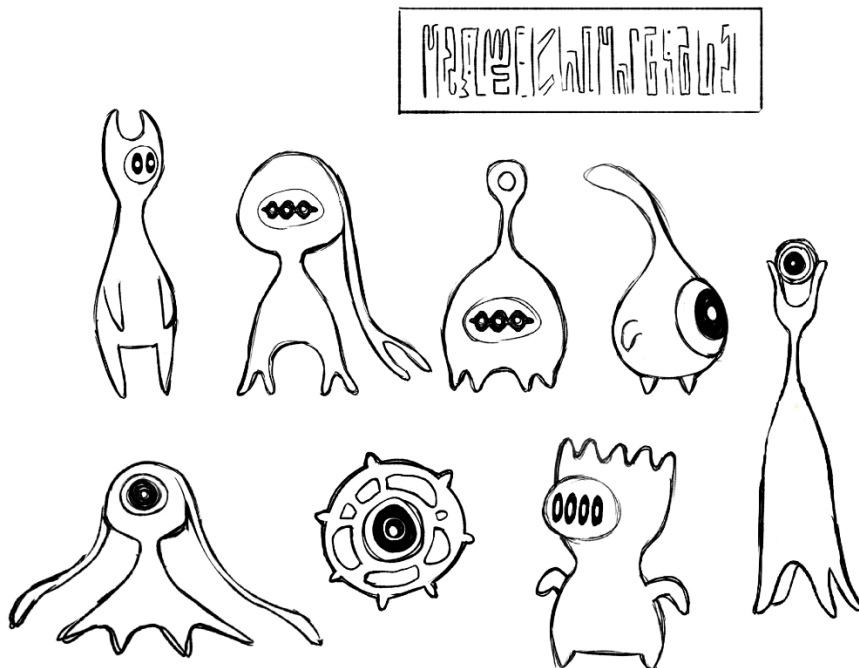
Oransj Romvesen: Et vennlig romvesen som rir på en fisk.

Rundt Romvesen: Et abstragt og skummelt romvesen, lojal til en isprins.

Langt Romvesen: En mystisk figur vi ikke vet mye om.

Big Bird of Darkness: Han er mørket selv.

Banjo-fish: En fisk som elsker musikk.



Spillet følger en tre akt-struktur, og hver akt består av en rolig utforskningsdel på soverommet, og en action-del der de skyter og løper. Hver akt er beskrevet under.

Merk at historien ikke er helt ferdigstilt, og endringer vil forekomme i sluttproduktet.

Først akt: Trøbbel i skogen

Demoen implementerer deler av første akt – men i en forenklet form. Se manuset til spillet for dialogen som for øyeblikket er implementert i spillet.

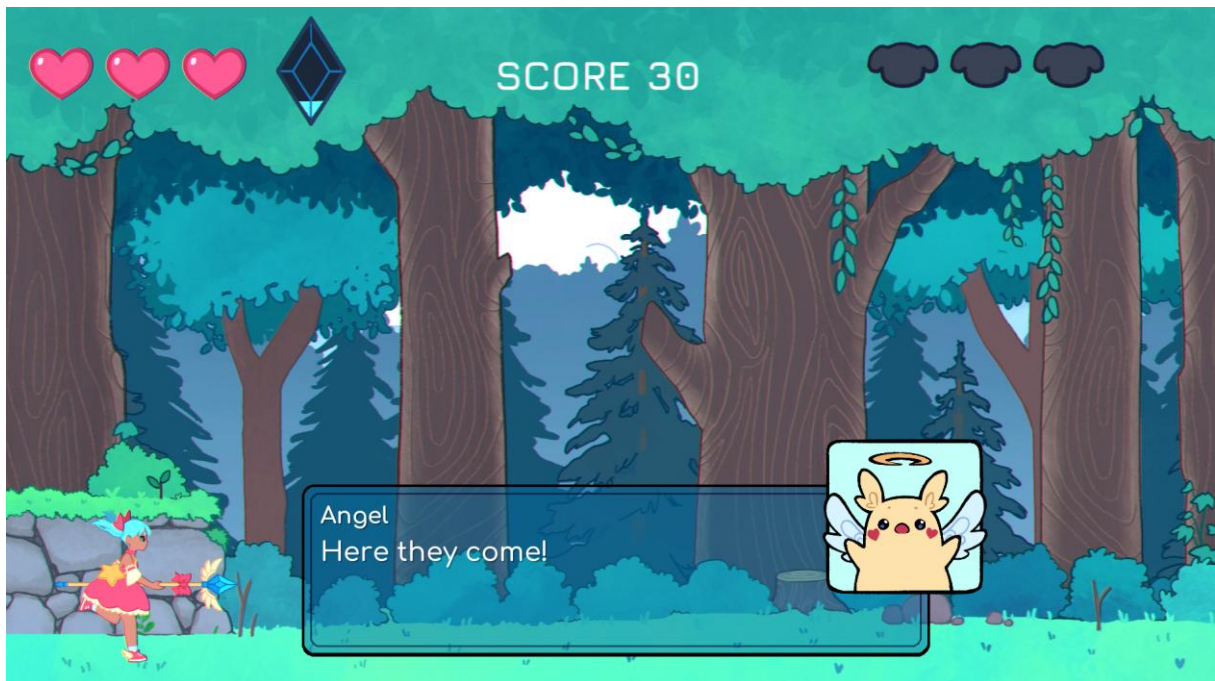
CUTSCENE - ÅPNINGSSCENE

Hovedpersonen, heretter kalt "You" – stirrer blankt foran seg ovenfor en pc-skjerm, tilsynelatende trøtt og lei av endeløs klikking og scrolling. På skjermen ser vi en slags rekrutteringsreklame med bilde av en magisk tryllestav og teksten "WE NEED YOU!". Idet "You" klikker på linken, lyser hele rommet opp, og ut av skjermen hopper det magiske kosedyret Angel.

Angel forteller spilleren at det skjer mystiske og farlige ting i skogen, og at det kun er "You" som kan redde verden. Deretter blir spilleren sendt til Level 1.

LEVEL 1: Skogen

I shooter-delen av spillet vises dialog samtidig som spilleren hopper og skyter. Dialogen her består i hovedsak varianter av Angel som kommenterer ulike ting som skjer i levellet.



På slutten av levellet møter spilleren Big Bird of Darkness – en gigantisk fugl med et grønt romvesen på ryggen. Det blir ikke gitt mye kontekst til hva som skjer her – fuglen sier noe kryptisk om at "han er mørket og natten", og begynner straks å angripe.

Når spilleren overvinner Big Bird of Darkness, får de et kompliment av Angel, som også lurar på hva det grønne romvesenet kan ha vært.



CUTSCENE: ALIEN OVERLOADS

I et mørkt rom, sett gjennom noe som minner om et overvåkingsopptak har to romvesener en kryptisk samtale. De snakker om en "jente" og en "gutt", en fugl og en fisk. De avslutter dialogen med å erklære at de skal lage en verden der "Moonlight Miko vil bli til virkelighet".



Andre akt: Kaos på Stranden

BEDROOM:

Spilleren våkner på soverommet sitt – et fysisk rom i spillverdenen spilleren kan utforske. Her kan de interagere med forskjellige møbler, som gir kontekst og atmosfære til spillet. Soverommet er hjemmekoselig og passe rotete.

"You" kommenterer til seg selv at de hadde en rar drøm, før spilleren får kontroll over karakteren og kan begynne å utforske. Dersom spilleren velger å interagere med datamaskinen sin, vil Angel dukke opp igjen. Hen forteller deg om at det som skjedde dagen før ikke var en drøm – og at verden nok en gang er i trøbbel.

Dersom spilleren forsøker å gå ut døra får de beskjed om at de ikke kan gjøre det – "Leaving your room? Are you crazy?". Spilleren må isteden interagere med datamaskinen sin igjen for å gå til Level 2.

Slik ser soverommet ut i spillet:



LEVEL 2 – Stranda

Neste level finner sted på en strand, der haier, krabber, måker og andre merkelige vesener er fiendene. Angel er mer snakkesalig i dette nivået, og "You" reagerer også på Angel sine innspill med jevne mellomrom.



"Bossen" i dette levelet er "Banjo Fish" – en pratsom fisk som svømmer i havet og angriper spilleren. På hodet til Banjo Fish sitter et oransje romvesen som også har sin egen banjo. Banjo-fish er fortsatt under produksjon.



Etter å ha overvunnet Banjo Fish, løper "You" og Angel bort for å stille det oransje romvesenet til veggs og få svar. Romvesenet sier at det ikke har noen intensjon om å si noe som helst – og vi begynner på en sekundær Mini-Boss der spilleren sloss mot det lille romvesenet.

Etter å ha overvunnet romvesenet også sier romvesenet at de skal innrømme alt sammen.

CUTSCENE: THE ALIEN ORIGIN STORY

Romvesenene kommer fra en planet som ble ødelagt av et entitet kalt "THE WORLD ENDER". Hele populasjonen av romvesener hoppet på et romskip, og reiste ut i verdensrommet for å finne et nytt sted å bo.

Men de hadde ikke mye hell – ingen planeter var beboelige. Mens ressursene deres begynte å ta slutt, begynte de å miste alt håp om overlevelse. Det var helt til en dag hvor de mottok et signal fra en planet kalt "Jorda". Signalet inneholdt lyd og bildemateriale av en verden der folk hadde magiske krefter og brukte disse for å sloss mot ondskap. Programmet de så på hadde tittelen "Magical Girl Moonlight Miko".

Endelig hadde romvesene funnet planeten de ønsket å bo på. De satte kursen mot jorda med nyvunnet håp. De gledet seg spesielt til å møte heltinnen "Moonlight Miko", som visstnok skulle leve på jorda.

Men, da de kom til jorda fant de ikke en verden der de gode sloss mot de onde, og heltene alltid vinner. Isteden fant de en verden preget av kaos, konflikt, naturkatastrofer og krig.

Derfor erklærte aliensene at de skulle gjøre drømmen sin til virkelighet her på jorda. Ved å ta rollen som "kjeltringene", og ved å gi magiske krefter til hovedpersonen "You" – søker de å transformere jorda til en verden der magi eksisterer og vinner over ondskap.

Angel kommenterer på at handlingene til romvesenene er umoralsk, og at de skader jorda. Romvesenet svarer at Alien også er en av dem – et vesen skapt for å veilede "You" og oppfylle drømmen om Moonlight Miko. Angel er dypt rystet og sjokkert over dette.

Tredje akt: Isprinsens hevn i Storbyen

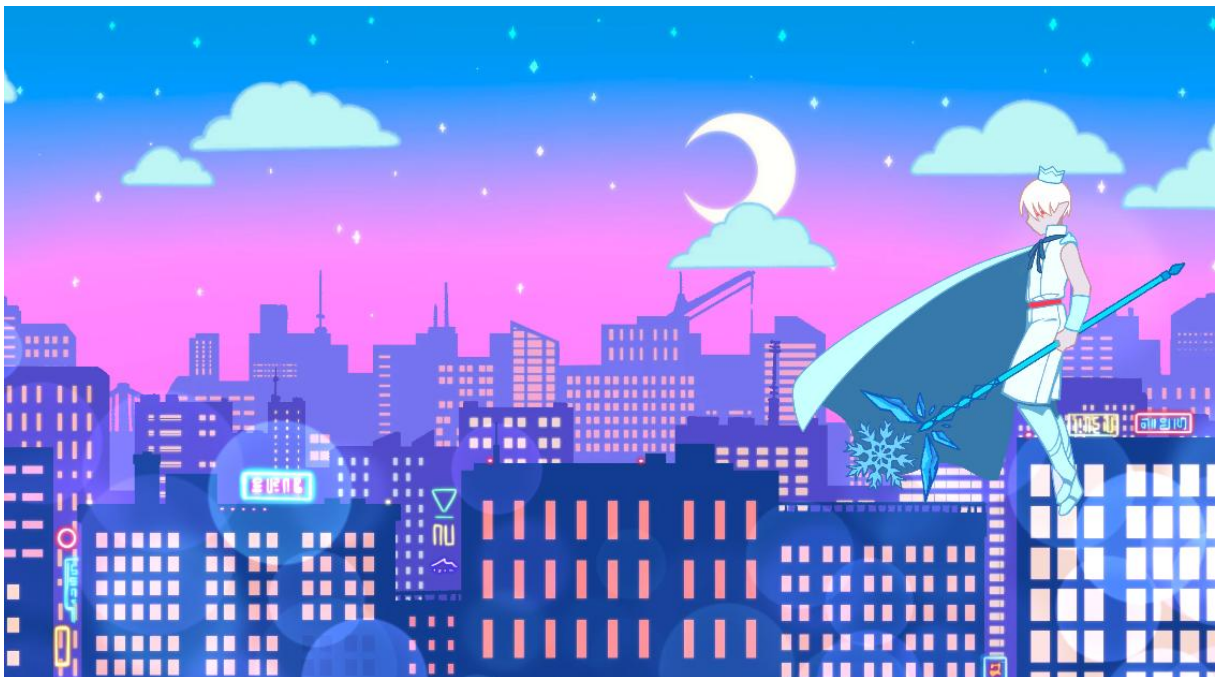
BEDROOM:

Spilleren våkner igjen på soverommet sitt. Angel er der allerede, og du kan snakke med dem – men de har ikke mye å si til spilleren annet enn "...". Hvis spilleren er insisterende og prater med Angel mange ganger vil de få mer innsikt i hva Angel føler om det hele.

Spilleren kan utforske rommet, som nå er fullt av ny flavortext. Det har dessuten dukket opp et dokument på pulten deres. Dokumentet viser et par frivillige utfordringer spilleren kan begi seg på, som å forsøke å fullføre et level uten å ta skade o.l.

Level 3: The Ice Prince

Siste level finner sted i en fargerik storby om kvelden. Her vil de sloss mot forskjellige romvesen-aktige vesener og maskineri – samt flere is- og snø-baserte fiender.



Siste boss er "isprinsen" – en ung gutt som har blitt gitt rollen som "den ultimate rivalen". Tilsvarende "You" er Isprinsen også en helt vanlig person som ble gitt magiske krefter av romvesenene. I løpet av den siste kampen beskriver Isprinsen livet sitt som kjedelig og skuffende. Han synes verden har vært urettferdig mot han, og er glad for at han endelig har fått muligheten til å gjøre noe spesielt.

Hans tragiske bakhistorie dreier seg om at han en gang pleide å være et vindunderbarn i sjakk. Men etter at han tapte mot noen som var yngre enn han, sluttet alle å behandle han som om han var spesiell. Nå ønsker han hevn, og at alle skal se hvor mektig han er.

SPILLER-VALG: Magi eller ikke-magi.

Han inviterer "You" til å akseptere skjebnen sin som magisk kriger. Altså blir spilleren presentert med et slags dilemma: Akseptere fantasi og magi, eller å stå opp mot romvesenene og gå tilbake til sitt vanlige liv. Det er et valg mellom fantasi og virkelighet.

Spilleren får mulighet til å velge sine egne dialog-utsagn underveis i levelet – disse vil endre hvordan Isprinsen vil oppføre seg, og ha innflytelse på hvordan historien vil utspille seg.

Det er to hovedforgreninger i spillets avslutning:

- "Friendship Ending": Overbevise prinsen om at han ikke trenger å være spesiell for å ha betydning, og at de to kan være venner uansett.
- "Magic ending": Bli med på "leken" fordi magi er kult, og akseptere de nye magiske kreftene.

Det finnes ikke noe riktig eller galt svar her – poenget er at spilleren selv velger hva de ønsker å lese ut fra historien. Vi har ikke enda bestemt om vi skal ta dette i en litt mer seriøs retning, eller om vi skal holde det lettbeint og tøysete.

Uansett tror vi at storylinen til Moonlight Miko byr på mange overraskelser og finurligheter, og vi ønsker å utfordre spilleren til å tenke over hva de selv ville gjort!