



Moonlight Miko vs. The Astral Troublemakers

DESIGNDOKUMENT



Om prosjektet

Moonlight Miko vs. The Astral Troublemakers er et 2D side-scrolling skytespill inspirert av *magical girl*-sjangeren fra anime og tegnefilm. Estetikken bygger på håndtegnede illustrasjoner i en anime-inspirert stil, og vi henter mye inspirasjon fra spill som *Kirby* og *Super Princess Peach*.

Selv om uttrykket er fargerikt og tiltalende, er selve spillopplevelsen intenst utfordrende og minner mer om spill som *Cuphead* eller *Celeste*. Vi drar også mye inspirasjon fra "bullet hell"-type spill.

Spillet setter en kontrast mellom en søt og leken overflate og et krevende gameplay som belønner presisjon og utholdenhet.

Prosjektet startet som et hobbyprosjekt en sommer for et par år siden. I august 2025 gjenopptok vi arbeid på prosjektet med mål om å utvikle en ferdigstilt prototype. Denne er nå klar til å gis ut innen en ukes tid.

Underveis i prosessen har vi gjenoppdaget prosjektets fulle potensial, og ettersom spillet nå begynner å ta tydelig form, er vår intensjon å fullføre utviklingen og skape et komplett spill.

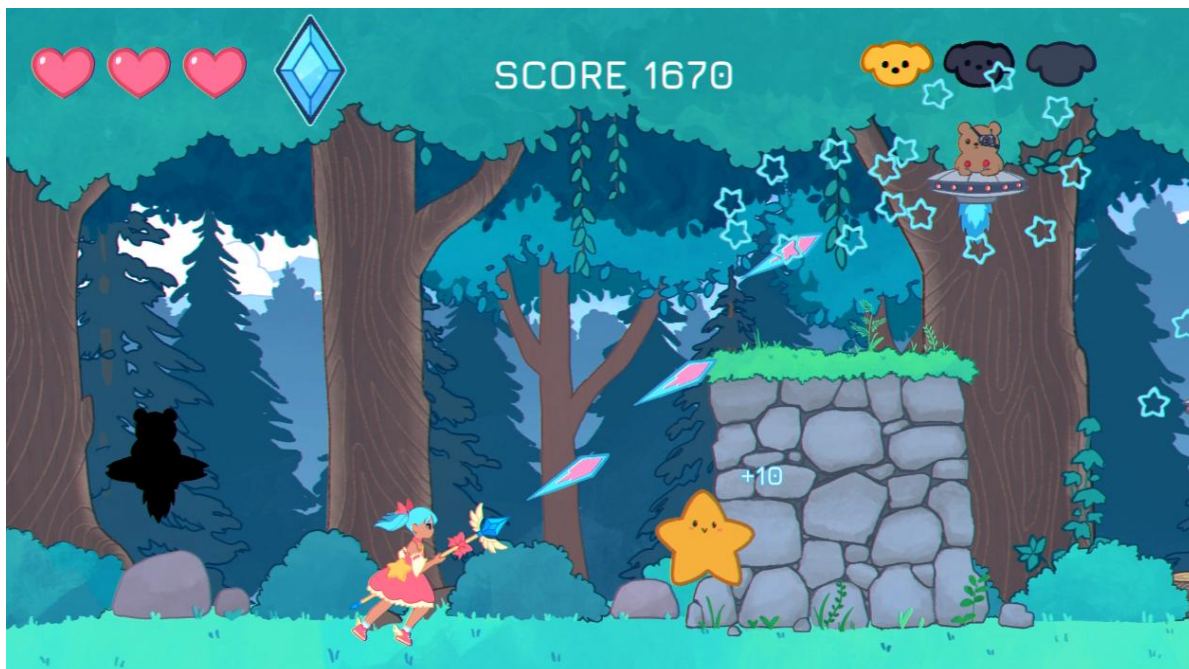
Oversikt

1. Gameplay
 - 1.1 Action: "Shoot 'em Up"
 - 1.2 Oververden: Soverom
 - 1.3 Story og Cutscener
2. Fremdrift og Prototype
3. Målgruppe



I Gameplay

1.1 Action: "Shoot 'em Up"



Action-gameplayet er designet som auto-runner-inspirerte «shoot-'em-up»-sekvenser. Her møter spilleren fiender som forsøker å angripe og redusere spillerens helse til null. Hver fiendetype har sitt eget beveges- og angrepsmønster. (Detaljerte beskrivelser av fiender og mønstre ligger i dokumentet "Level-Design".

Til gjengjeld kan spilleren angripe og eliminere fiender. Dette øker poengsummen. Ved å overvinne et helt level låser spilleren opp historie-eventer og flere levels.

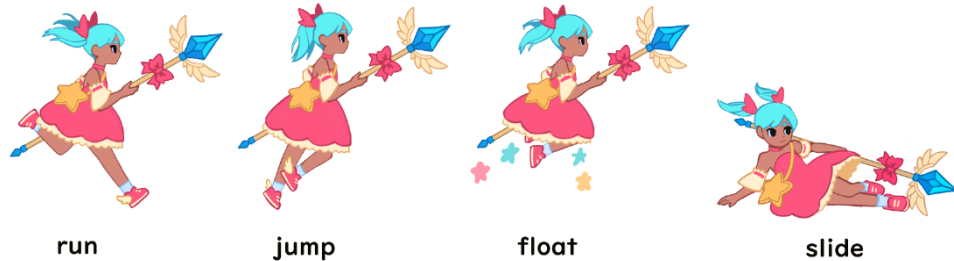
Spillerbevegelse og handlinger

Bevegelse [W, D]: Spilleren kan manipulere sin posisjon ved hjelp av tastaturet. Bakgrunnen beveger seg i høyre retning for å gi en illusjon av bevegelse, men spilleren ikke kan snu seg mot venstre.

Slide [S]: Spilleren kan dukke ned og skli langs bakken for å unngå fiender eller prosjektiler.

Hopp [SPACE]: Spilleren kan hoppe for å unngå hindringer og angrep.

Float [SHIFT]: Spilleren kan redusere fallhastigheten ved å «sveve». Dette er nok et verktøy som hjelper dem med å unngå prosjektiler og fiender.



Skyting [↑, ⇒, ↓]: Spilleren kan skyte i tre retninger – diagonalt oppover, rett frem, og diagonalt nedover.

Spesialangrep [F]: Spilleren kan lade opp en "Charge Meter" ved å eliminere fiender eller fange stjerner. Når denne er full kan de slippe løs en kraftig laserstråle som tar mye skade og gjør spilleren midlertidig udødelig.



Designfilosofi: Utfordring og gjenspillbarhet

Vi har tenkt til å lage 3 levels, og noen bonus-levels for de som har låst opp ekstra belønninger. Ved å holde antall levels lavt, er tanken at hver bane virkelig skal utfordre spilleren.

Spilleren må ofte prøve igjen flere ganger for å mestre et nivå, og nettopp den følelsen av å gradvis overvinne vanskelighetene er kjernen i opplevelsen vi ønsker å skape.



Spilleren får også en bestemt karakter basert på hvor bra de gjennomførte et level (D til S). Tanken bak dette er at spillere som er spesielt interessert i en utfordring selv kan velge å spille spillet på nytt for å få en bedre score.

Slik kan man appellere til både spillere som liker en utfordring, samt de som foretrekker enklere spill.

Spesialutfordringer

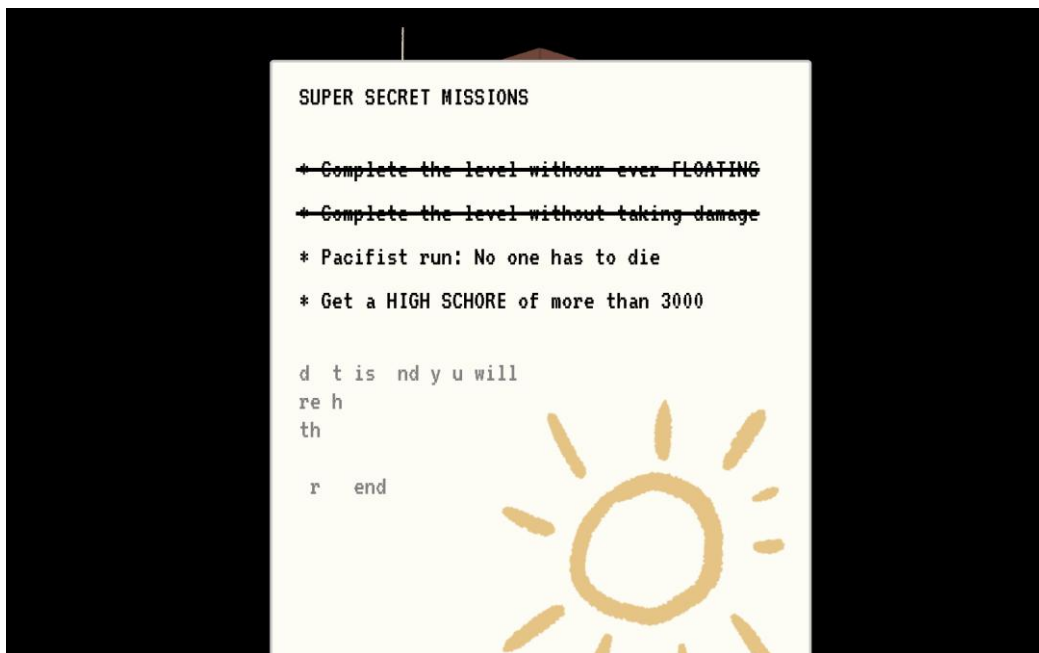
Spillet inneholder også *spesialutfordringer* som spilleren kan begi seg på. Disse spesialutfordringene er ment å forlenge spillet for de spesielt interesserte, og belønnes med gøyale scener og bonus-levels dersom de gjennomføres.

Hensikten er også å la spilleren oppleve levelsene på nytt men med nye begrensninger – noe som fremtvinger kreativitet og tilpasning.

Vi har allerede implementert følgende spesialutfordringer,

- Slå level 1 uten å bruke "Flyte"-knappen
- Slå level 1 uten å ta skade
- Slå level 1 uten å eliminere noen fiender
- Slå level 1 med en score på over 2500.

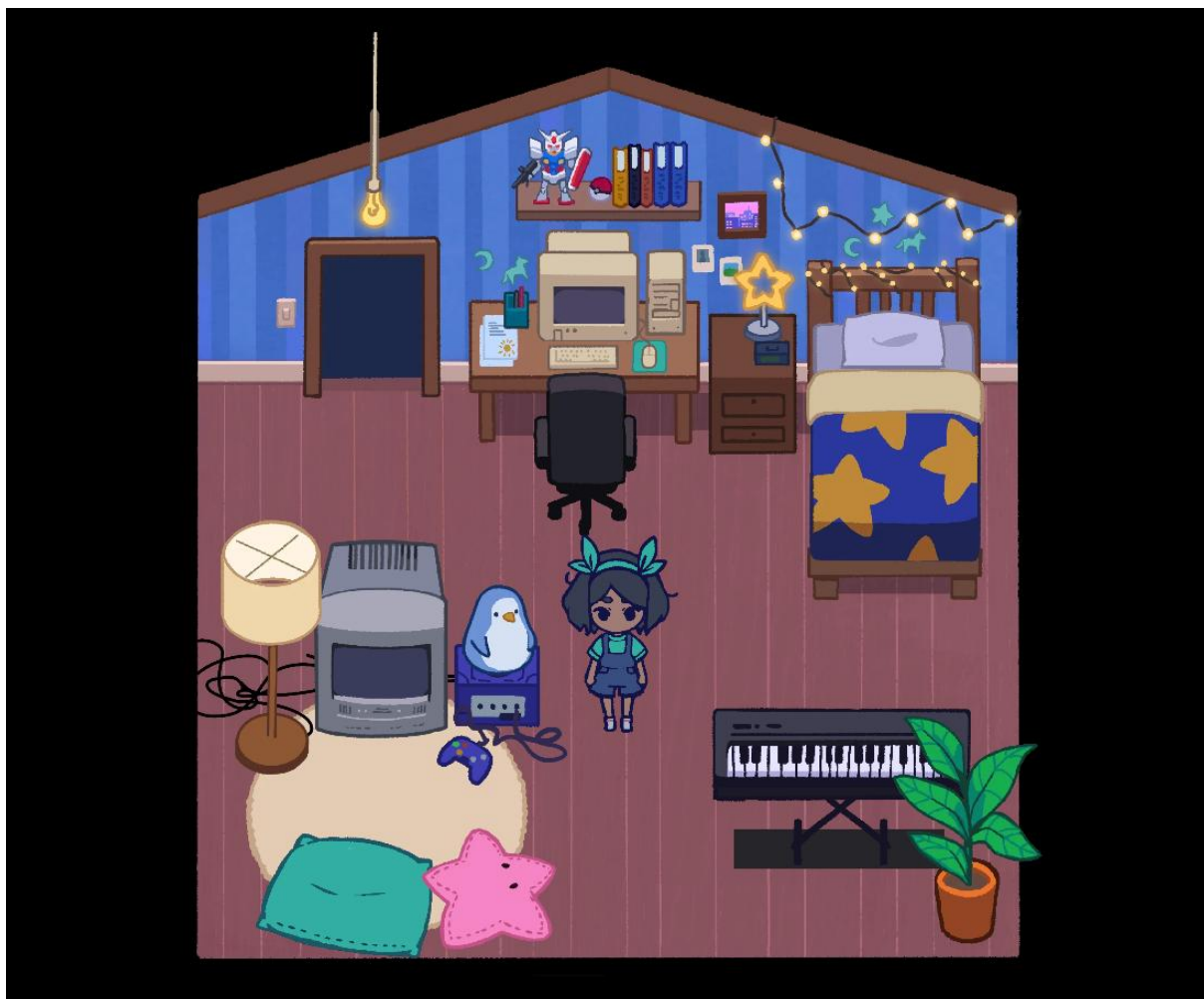
Etter demoen planlegger vi å samle data om spilleropplevelsen, og er da spesielt interessert i spesialutfordringene. Det blir spennende å se hvilken grad spillere begir seg på dem, og hvordan de oppleves.



De hemmelige spesialutfordringene kan finnes på brukerens "Soverom"

1.2 Oververden: Soverommet

Soverommet fungerer som et knutepunkt mellom action-nivåene, og utvikler historien videre ved å kontekstualisere karakterene og verdenen.



Rommet gir spilleren en pause fra de intense action-sekvensene, med mulighet til å oppleve spillets karakteristiske vittige dialoger. Mange av objektene i rommet kan interageres med (piano, TV, lysbryter), og er dermed en rolig liten lekeplass for de som er nysgjerrige.

Det er også her spilleren mottar informasjon om at spillet inneholder spesialutfordringene nevnt over.

1.3 Story og Cutscener

Dialog og historiefortelling er en sentral del av spillet. Vi planlegger å implementere cutscenes med unik kunst, og morsom uhøytidelig dialog. Dette gjør at spillet og verdenen føles mer levende, og at man får en tilknytning til karakterene på skjermen. Mitt personlige mål er at spilleren skal ha det gøy, men også bli litt rørt av spillet.

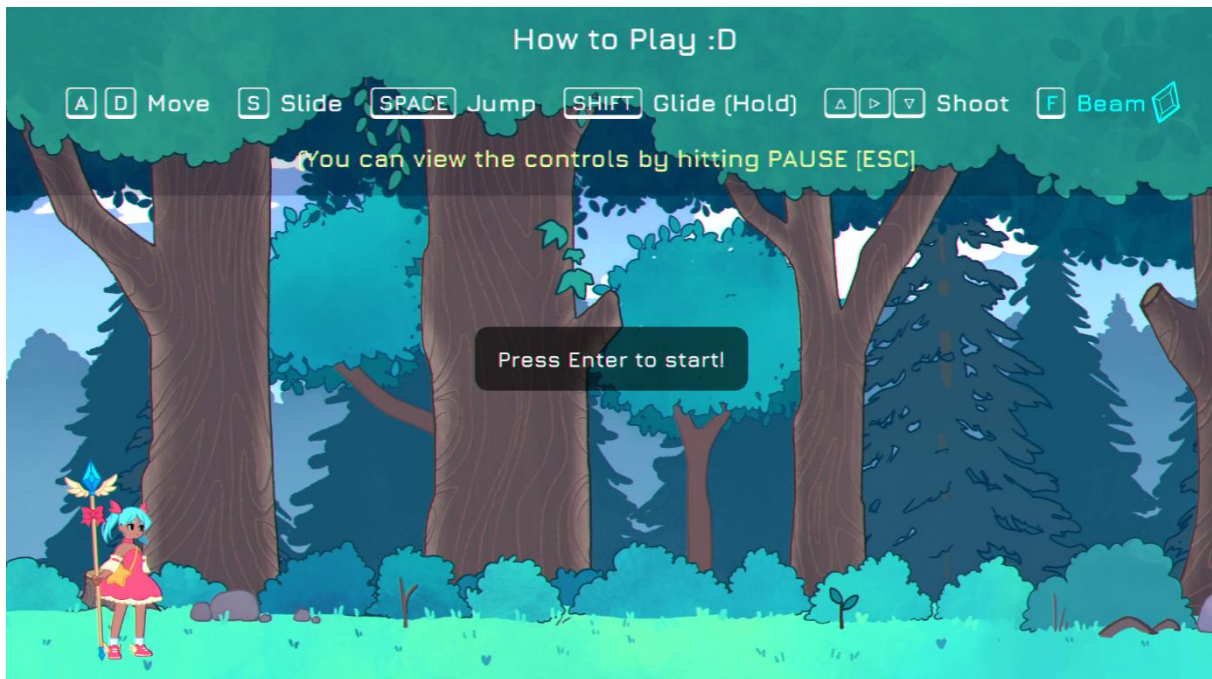
Vi er likevel bevisst på at historie er noe som ikke bør påtvinges brukeren, og at ikke alle spillere opplever historie som en stor belønning. Derfor vil cutscenesene holde seg korte, med fokus på fine tegninger og humor.



2 Brukergrensesnitt

Menyer

Menyene er designet med et mykt og simplistisk design som skal være behagelig å se på, og behagelig å bruke. Vi har også lagt inn informasjon om hvordan man spiller spillet og navigerer spillverdenen på flere steder.





Menyene har gått gjennom flere iterasjoner og er under stadig utvikling etter hvert som vi tester spillet og lærer mer. Hovedmenyen vil antakeligvis oppdateres i fremtiden, for å gjøre den mindre visuelt bråkete.

HUD

Head-up displayet i action spillet er utformet for å være enkelt å forstå.

- Spilleren har 3 liv, indikert ved Hjerter. Disse blir små og grå når spilleren mister liv.
- Spillerens krystall fyller seg opp gradvis når de eliminerer fiender
- Spillerens Score vises på midten.
- Tre tomme hundehode-symboler fylles opp når man plukker opp en "hund" – dette er en funksjon i spillet.

Lyddesignet støtter opp under HUD ved å gi feedback på endringer i HUD – om spilleren mister liv, plukket opp en hund, eller ladet opp spesialangrepet sitt.



4 Målgruppe

Spillet retter seg primært mot ungdom og voksne spillere med nostalgi for *magical girl*-sjangeren og klassiske TV-programmer. Målgruppen er erfarne spillere som setter pris på utfordrende gameplay og har god kjennskap til dataspill.

Samtidig ønsker vi også å nå ut til yngre spillere. Den fargerike og imøtekomende estetikken er utformet slik at den skal appellere til både barn og voksne, og gi en tilgjengelig inngang til et ellers krevende spill. På denne måten kan spillet oppleves som både nostalgisk, utfordrende og inkluderende på tvers av aldersgrupper.

