

**Тише ходишь - дальше будешь.**

Григорова Полина Б18Д320

# Синописис

Малышку-тихоходку отправляют на орбиту, чтобы исследовать возможность этих животных выживать в экстремальных условиях. Когда исследования были окончены космонавты просто вернулись домой, забыв героиню на орбите. Тихоходке необходимо передвигаться *в вакууме*, избегая космический мусор и прикрепляясь *к астероидам и кометам*, чтобы подбирать крохотные пузырьки воздуха которые отсоединяются от комет или “прячутся” во льду. Малышке нужно спуститься как можно ниже к Земле и найти вышедший из строя спутник, забравшись в который она может относительно безопасно упасть на землю.

Каждый *астероид* имеет свою тематику, на них можно получать апгрейды, также там часто попадаются говорящие микроорганизмы, которые дают тихоходке советы и составляют ей компанию. Астероиды полностью безопасны, находиться на них можно сколько угодно долго, потому что они постоянно выделяют пузырьки воздуха. Однако, задерживаться на них не стоит – они всегда двигаются в противоположную сторону от той, в которую героине нужно лететь. Отследить кометы и астероиды можно по шлейфу частиц льда и пузырькам воздуха.

*Вакуум* всегда опасен. Пребывание в нем ограничено запасом воздуха тихоходки. Она может всасывать и высасывать воздух, толкая себя вперед или назад, а также толкаться от кусочков пролетающего космического мусора, но от слишком крупных и быстрых фрагментов придется уворачиваться.

*Сюжет* этой игры минималистичен. Желательно, чтобы вся «драма» заключалась в коротких, подбадривающих фразах микроорганизмов, которые сами не уверены в своих словах, а также в гнетущем чувстве одиночества и пустоты в космосе. В игре должны быть катсцены, которые не только дают игроку отдохнуть от постоянного давления из-за ограничения по времени (воздуху), но и показывают масштабы космических объектов по сравнению с малышкой-тихоходкой, которая просто хочет домой.

Тихоходка в игре не говорит. Все её эмоции передаются музыкой и языком тела.



## Близкие по духу



Вы очень малы, весь мир огромен.  
Герой ограничен длиной нити.



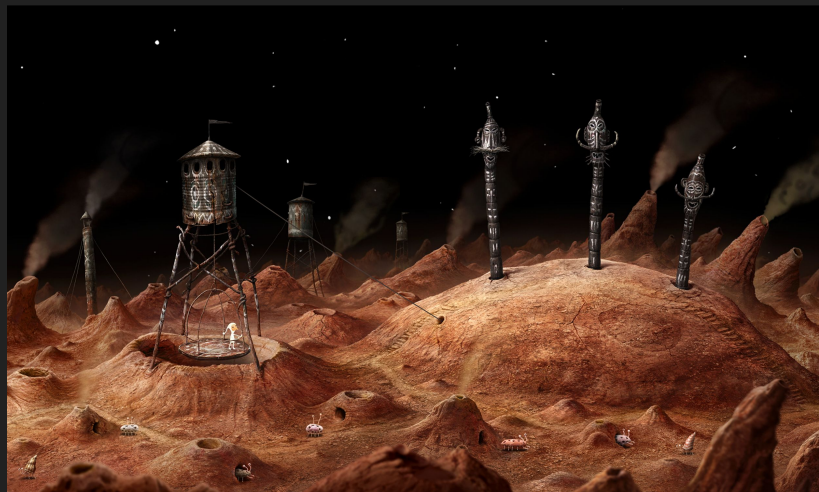
Вы беззащитны, слабы и малы, весь мир против Вас.  
Чувство беспокойства и одиночества – Ваш вечный спутник.

# Доминирующие чувства



Одиночество,  
ощущение собственной крохотности и величины мира.

# Свойства



Вид сбоку.



Персонаж поворачивается вместе с курсором.

# Управление

ЛКМ – тихходка вдыхает (движется вперед),

ПКМ – тихходка выдыхает (движется назад). Движение часто происходит по инерции, так что нужно быть осторожным.

Прикрепление к астероидам происходит автоматически при приближении к их поверхности.

Перемещение по астероидам происходит по принципу point and click, взаимодействие с предметами и микроорганизмами тоже происходит по клику.

Чтобы “собрать” пузырек воздуха, тихходке достаточно его коснуться.

# Референсы тихоходки



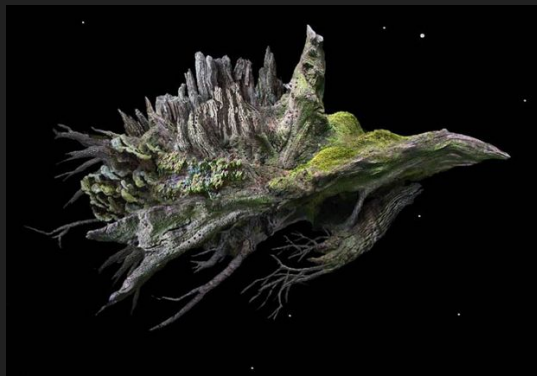
Толстая и смешная :^)



# Тихоходка:

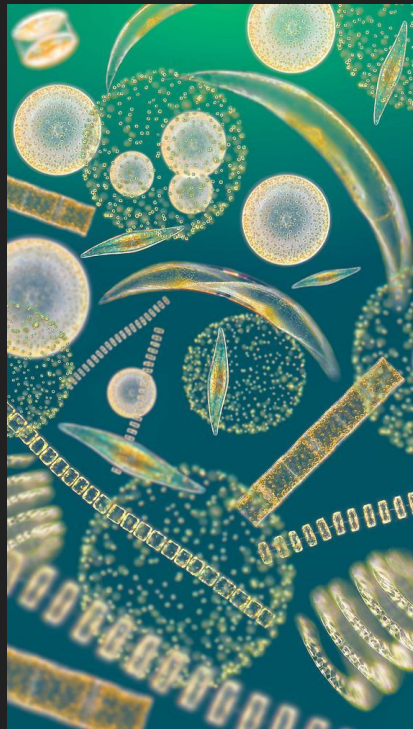
- Неуклюжая.
- Тяжело управляемая (геймплейно).
- Не говорит.
- Мягенькая и легкая, лопнуть чем-то острым нельзя, но можно раздавить.
- Переносит практически любые температуры.
- Надолго может задерживать дыхание.
- Если станет совсем плохо – просто засыпает и ожидает улучшения условий. Можно обыграть это как механизм: когда у малышки кончается кислород, её уносит шлейфом льда или солнечным ветром до ближайшего астероида-чекпоинта, где она просыпается.

# Референсы астероидов



Что-то похожее на “планеты” в Samorost’e, но чуть более реалистично и правдоподобно.

# Референсы микроорганизмов



# Микроорганизмы:

- Относительно много говорят, голос похож на [тырели из Portal](#) (но не роботизированный)
- Подбадривают тихходку, подсказывают как получить апгрейды, как добраться до следующей кометы и как найти внутриигровые секреты
- Малоподвижны и не могут покинуть астероиды или кометы.
- Взять их с собой нельзя, да и в открытом космосе они не выживут.
- Очень дружелюбны, вызывают симпатию, наивны, могут рассказывать философские мудрости. Однако задерживаться и долго болтать с ними нельзя, астероиды летят в противоположную сторону от места назначения, а следовательно путь тихходки только удлиняется.

# Референсы более крупных организмов



Потенциально  
опасны. Погодите... Как они  
вообще сюда попали?!

# Референсы аудио

[ToyTree – Firefly Tree](#)

[ToyTree – Together](#)

[Yasuaki Shimizu – Umi No Ue Kara](#)

[James Holden & The Animal Spirits – Each Moment Like Th](#)

[FLOEX – Behind the Cosmic Curtain](#)

[FLOEX – Samorost 3 Main Theme](#)

[FLOEX – Constructing The Toadstool Rocket](#)

[FLOEX – Taste Of Tea](#)

