# Диалоги для компьютерной игры «Ecliptica».

## **Локация «Лес. Начало».**

Персонаж – главный герой (внутренний диалог).

Диалог 1 — Монолог главной героини

**Описание сцены:** Главная героиня просыпается в туманном сумрачном лесу. Лес живет своей жизнью: шепот деревьев, неприродные тени, холодный ветер. Она оглядывается.

Героиня (шепотом, чуть запаниковав):

— Это... не то место, где я уснула. (Пауза. Взгляд на свои руки, пальцы дрожат.) Я помню звезды... Я шла вдоль реки. Где река? Где звезды?

(Сильный ветер шумит, она смотрит по сторонам, пытаясь зацепиться за что-нибудь взглядом, найти что-то знакомое)

— Здесь всё дышит, но не дышит. Эти деревья... Они смотрят, они шепчут... Господи, я слышу их шепот!

— Я не должна здесь быть. Это неправильно. Всё здесь неправильно. Как я сюда попала?

(Громкий хруст ветки заставляет её обернуться. Пауза. Тишина.)

— Дом… Я должна была быть дома. Дома, у камина. Мама плетёт венок из полевых цветов, сестра смеётся, слушая наши истории...отец... (Её голос тихнет.) Отец всегда говорил: "Ты слишком любопытна для нашей деревни. Однажды это заведёт тебя не туда."

(Она вздрагивает, вспоминая его слова, и оглядывается на пугающую тишину вокруг.)

— Это не могло быть правдой. Я просто ушла погулять, просто...Почему я ушла? Почему я покинула их, если знала, что ночи в лесу могут быть опасны?

—Надо найти выход!

## **Локация «коридор».**

Персонаж – Маткап.

\*Главный герой подходит к голове, происходит взаимодействие\*.

Диалог 2 — Маткап и загадочный коридор

**Описание сцены:** Героиня выходит из леса и оказывается в коридоре, весь пол устлан тусклыми советскими коврами. Свет мерцает, местами лампы едва горят, некоторые искрят. Воздух тяжёлый, пахнет пылью и чем-то несвежим. Из темноты появляется парящая голова, грубая, бесцветная, и смотрящая пустыми глазами, кажется, в душу. Вы чувствуете сильный запах ковра.

Маткап:

— Ха! Гостья из сна, но без сна. Ты кто? Ты где? А ты точно \*не там\*?

Героиня (растерянно):

— Что... ты такое? Где я?

Маткап (смеётся, как ржавый дверной шарнир):

— Ты здесь, но не там. Здесь, где ковры врут. Где свет — не свет, а дырки в темноте. И ты, странная длинноухая, не спрашивай где. Спрашивай — зачем.

Героиня:

— Зачем? Что это значит?

Маткап (склоняет голову, говорит загадочно):

— Сон хочет тебя. Глотает, как рыба воздух. Но рыба не в воде — как быть? Ты ищи выход, а не лестницу, что ведёт вниз.

Героиня:

— Что ты хочешь мне сказать?

Маткап:

— Глянь вокруг: стены мягкие, ковёр шепчет. Но правда ли он говорит, или ты сама себе ковёр? Ха! Время плывёт, но не течёт.

Героиня (раздражённо):

— Говори ясно! Как мне уйти отсюда?!

Маткап (резко, с пугающим смешком):

— Уйти? Ха! Уходи через глаз. Через тот, что смотрит наружу, а не внутрь. Проснуться хочешь? Заставь тьму моргнуть первой.

Героиня:

— Я не отойду от тебя, пока ты не скажешь мне где найти выход!

Маткап (наклоняет голову, словно разглядывает её):

— Ходят слухи, ты ищешь свет в этой дыре. Так и быть, я помогу. У меня есть вещь... важная вещь. Она укажет тебе путь.

Героиня:

— Что за вещь? Где она?

Маткап (глухо хихикает):

— О, я тебе её отдам, но не просто так. Есть одна... задача. Видишь ли, я давно влюблён.

Героиня (удивлённо):

— Влюблён? Ты?

Маткап:

— Ха-ха! Да-да! Её зовут Мурена. О, её глаза — два пустых окна в душу, её наряд — совершенство! Эти маленькие ручки, эта фарфоровая улыбка... но её питомец — ужасен. Эта мерзкая тварь мешает мне приблизиться к ней.

Героиня:

— И что ты хочешь от меня?

Маткап:

— Помоги устроить нашу встречу. Доставь ей подарок, который растопит её сердце. (Шепчет.) Ковер. Советский. Лучший свадебный дар!

## Ответвления:

Вариант 1: Мы соглашаемся с подарком

Героиня:

— Свадебный ковер... Да, звучит... интересно. Хорошо, я доставлю его.

Маткап (взволнованно):

— О, славься ты, разумная душа! Этот ковер — символ всего прекрасного: уют, тепло, немного пыли. Она будет в восторге!

Героиня (с сомнением):

— Ты уверен, что ей это понравится?

Маткап:

— Конечно! В советских коврах — сила. А домашняя пыль на вкус совсем как юношеские годы.

Вариант 2: Мы не соглашаемся с подарком

Героиня (недоверчиво):

— Ковер? Серьёзно? Ты правда думаешь, что это хороший подарок для... девушки?

Маткап (резко, голос становится угрожающим):

— Ах, так? Ты, значит, лучше меня знаешь, что нужно? Ты, та, что не следит за дырами в своем полу, — смеешь указывать мне, как любить?

Героиня (спокойно, но твёрдо):

— Я лишь хочу помочь. Может, тебе стоит подумать о чём-то более... личном.

Маткап (начинает парить кругами, его голос усиливается):

— Личным? Ты смеёшься надо мной? Ты называешь МОЙ ковер недостаточно личным?!

Маткап (с издёвкой):

— Знаешь, что личное? Запах моего разочарования. Знаешь, что личное? Тяжесть, которую я вложил в каждую пылинку. Вот тебе личное, длинноухая всезнайка!

(С глухим, пугающим смехом Маткап резко исчезает, оставляя в руках героини потрёпанный ковер. От него исходит резкий, терпкий запах, в котором смешаны пыль, гнев и что-то трудноуловимо удушливое.)

Героиня (с отвращением, рассматривая ковер):

— Ты думаешь, что это сработает? С этим запахом?

**Локация: Цирковая арена с волнами**

**Описание сцены:**

Героиня входит в цирк, занавес медленно открывается. На полу плещутся волны, заливая арену, но их движение кажется нелогичным, словно управляемым чужой волей. На самой арене, сидя на золотистом троне, находится кукла с идеальными чертами лица, а вокруг неё извивается огромная морская тварь. Тварь бросает взгляд на героиню и, не переставая двигаться, начинает говорить.

Мурена (низкий, но кокетливый голос, полный интриг):

— О, кто это к нам пожаловал? Новая актриса? Или… клоун?

Героиня (с недоумением):

— Ты… говоришь?

Мурена (смеётся, покачиваясь из стороны в сторону):

— Ах, нет, милая. Я не говорю — я пою. А ты просто ужасно гремишь костями. Но ты здесь явно не ради выступления. Ну же, зачем ты пришла?

Героиня (вынимая подарок Маткапа):

— Маткап… он просил передать это.

(Героиня протягивает ковер. Мурена на мгновение замирает, её глаза вспыхивают, а затем она разражается громким хохотом, который эхом разносится по арене.)

Мурена:

— Ковер? Что за чувство юмора!

Героиня:

— Это подарок. Он…э… искренний. Он хочет пригласить тебя на свидание.

Мурена:

— Впрочем, я дам ему шанс... если ты сможешь понять меня.

Героиня:

— Что ты имеешь в виду?

Мурена (указывает плавником на стену):

— Видишь эту стену? Разгадай её... или утопни в своих сомнениях. Пусть волны сложатся в то, что я потеряла. Найди рисунок, в котором течёт жизнь.

Героиня (смотрит на стену):

— Емае.

\*Здесь главная героиня решает головоломку на стене\*

Диалоги после решения головоломки

Мурена (медленно поднимается, её тень покрывает всю арену):

— Ты сделала это... Ты заставила хаос дышать.

Мурена:

— Что ж, передай Маткапу, что я приду. Пусть готовится... Волны редко бывают тихими.

(Мурена снимает один из своих чешуйчатых наростов, сверкающий, словно жемчуг, и передаёт его героине.)

Мурена:

— Вот тебе символ того, что его шанс ещё жив. А теперь уходи, пока я не передумала.

**Локация: Сырный сад**

**Описание сцены:**

Героиня ступает в Сырный сад, где сырные деревья протягивают свои дырявые ветви к небу, издавая завораживающий звон, похожий на эхо старых часов. Воздух здесь густой, пахнет тёплым сыром. На сырном холме под грубо сшитыми простынями сидит огромный кактус. Его "голова" — маленькое привидение, замотанное в мини-простынку.

Диалог

Простынь (робко, почти шёпотом):

— Chees and rice!! Ты кто такая? Ты пришла, чтобы помочь?

Героиня (смущённо):

— Что? Нет, конечно!

Простынь (начинает ныть):

— Ох… Простыни были моей опорой, мы были почти как семья! Они меня защищали... (его голос дрожит) до того, как они решили покинуть меня. //прямо как папа// (простынь как отец, когда-то уйдет за хлебом)

Героиня:

— Покинули? Не думаешь, что их могли украсть?

Простынь (начинает качаться вперёд-назад, как будто собирается расплакаться):

— Я не знаю! Они… мои мягкие, уютные… Они были как облака, обнимающие меня. А теперь я один, как кактус в пустыне… без песка… и без солнца… только сыр.

Героиня:

— Так... Кто бы мог их забрать?

Простынь (шёпотом, голос как треск ткани):

— Да… Да! Наверняка этот блестящий. Тыква-шериф! Всегда ходит тут, щёлкает своей звездой, сверкает, как солнце на кастрюле. Наверное, он их забрал… спрятал, чтобы поиздеваться.

Героиня:

— Почему ты думаешь, что это он?

Простынь (начинает говорить быстрее, но его голос всё ещё дрожит):

— Он всё время пялится на меня, как будто я бутерброд с сыром. Его звезда говорит "шериф", но его взгляд говорит "вор".

(Простынь замолкает, привидение-голова замирает, как будто прислушивается к чему-то невидимому.)

Простынь (шёпотом, тревожно):

— Хотя... дыры… дыры в сыре тоже шепчут. О близнецах. Они любят белое... и мягкое.

Героиня (удивлённо):

— Близнецы?

Простынь (наклоняется ближе, голос становится пугающе тихим):

— Их головы… Они крутятся, как на вертеле. Они собирают вещи. Мягкие вещи. Белые вещи. Может, они взяли мои простыни… может, они возьмут что-то и из тебя...

Героиня:

— Понял. Я помогу. (отсюда надо валить как можно скорее)

Простынь (радостно, но всё ещё робко):

— Правда? Ты сделаешь это? Ты спасёшь их?

Героиня:

— Я постараюсь. (ты меня не увидишь больше никогда в жизни)

Простынь (нерешительно качаясь, голос как шелест ткани):

— Спасибо. Но будь осторожна. Дыры в сыре… они всегда знают больше, чем говорят.

**Описание сцены:**

Кривые деревья с потрескавшимися стволами и листьями, похожими на куски старого сыра, окружали поляну. В центре возвышалась массивная бочка. На ней сидел шериф — фигура, словно сошедшая с обложки какого-то абсурдного вестерна. Вместо головы — тыква с вырезанной ухмылкой. На шляпе звезда, блестящая, как будто он полировал её больше, чем чистил револьвер, который сейчас лениво вращался на его пальце. Рядом на краю бочки стоял маленький кактус в горшке.

Шериф:

— Стой. Кто разрешил тебе шастать по моему Сырному саду? Эльфы вроде тебя тут долго не задерживаются.

Героиня:

— Я здесь не за разрешением, шериф. Мне сказали, ты можешь знать, где украденные простыни.

Шериф: (с усмешкой, голос резкий, словно гвозди по металлу)

— Простыни? Ха! Ты серьёзно пришла ко мне с такой ерундой? Мне что, теперь разбираться в чужом грязном белье?

Героиня:

— Грязные или нет, но их ищет Простынь. Он сказал, ты видел, кто их взял.

Шериф:(откидывается назад, маленькие ноги болтаются в воздухе)

— Простынь... Этот колючий говорун. Сколько раз я ему говорил: заткнись и спокойно попивай свою водичку, как все кактусы. Но нет, надо лезть в дела, которые ему не по плечу.

Героиня:(теряя терпение)

— Хватит болтать, шериф. Простыни. Где.

Шериф: (его рука замирает, револьвер направляется прямо на героиню)

— Ты, видимо, не понимаешь, с кем говоришь. Я здесь закон. Не я отвечаю на вопросы, а ты делаешь то, что я скажу.

Героиня: (смотрит прямо на него, голос холодный)

— И что ты скажешь? Выстрелишь? Или всё-таки поможешь?

Шериф: (ухмыляется, опускает револьвер чуть ниже)

— Подумаю. Но сначала ты решишь одну задачку. Если справишься — скажу всё, что захочешь. Если нет... Ну, скажем так, ты отправишься к своим эльфийским богам.

Героиня: (прищуривается)

— Ты правда так этим наслаждаешься, да? Хорошо. Что за задача?

Шериф: (резко открывает сундук, стоящий у его ног)

— Три ключа внутри. Один откроет дверь. Остальные приведут к....ну, скажем, плохому концу. Попробуешь свою удачу, или уже хочешь знать, как я выгляжу в действии?

Героиня: (глядит на сундук)

— И никаких подсказок?

Шериф: (смеётся коротко и грубо)

— Подсказки? Малышка, в жизни ничего просто так не бывает. Разве что сыр. Но даже он может быть с плесенью.

Героиня:

— Великолепно. Ладно, шериф. Твои ключи, твоя игра.

Шериф: (наклоняется ближе, голос становится почти шёпотом)

— Это не игра. Это закон.

**Диалоги после решения головоломки**

Шериф: (грубо, но с уважением)

— Ну, смотри-ка, справилась. Не думал, что у тебя мозгов хватит. Обычно народ тут сам накидывается на пулю.

Героиня: (холодно)

— Говори, что знаешь, шериф. Где украденные простыни?

Шериф:

— Простыни, простыни... Ты вообще понимаешь, что гоняешься за самым скучным в мире предметом?

Героиня:

— У меня есть дела поважнее, чем слушать твои жалкие попытки философствовать. Так что выкладывай.

Шериф: (наклоняется вперёд, голос становится жёстче)

— Ладно, ладно, не кипятись. Простыни видел. Их украли близнецы — те, что живут на задворках сада. У них всегда какие-то странные идеи, типа "нам нужна ткань, чтобы покрыть сыр от дождя". Довольно тупо, но что с них взять?

Героиня: (скептически)

— И ты просто сидел здесь и смотрел, как они тащат украденное?

Шериф: (усмехается)

— Я, милая, не сторож. Я закон. А закон не шевелится. И вот ты тут. Так что считай, мы с тобой партнёры.

**Описание сцены:**

Близнецы сидят на небольшой сырной платформе, их головы медленно вращаются в разные стороны. Их связанный правый рукав покачивается, а длинные левые будто ползут по полу, как ленивые змеи.

Героиня: (смотрит на их отражения, осторожно подходя ближе)

— Значит, это вы. Шериф говорил, что мне стоит вас найти. Простынь у вас, верно?

Близнецы: (говорят по очереди, поворачивая то одну, то другую голову)

— Простынь? У нас?

— Простынь была, есть и будет.

— Она — ветер, пойманный в кокон.

Героиня: (хмурится, пытаясь сохранить терпение)

— Это не ответ. Простынь нужна обратно Простыне. Вы её украли, верно?

Близнецы:

— Украсть? Как украсть дыхание?

— Как украсть тень?

— Простынь пришла сама. Мы её не держим.

Героиня: (раздражённо)

— Прекратите говорить загадками. Просто скажите, где она.

Близнецы:

— Она там, где свет не достаёт.

— Она там, где тишина поёт.

— Она там, где ты не хочешь быть, но должна.

Героиня: (морщится)

— Вы не понимаете? Если Простыня не вернёт свою простынь, Шериф… ну, скажем так, он очень убедителен, когда дело доходит до револьвера.

Близнецы: (усмехаются синхронно, головы вращаются быстрее)

— Шериф — это только сыр.

— Сыр дурно пахнет, но ничего не меняет.

— Простынь вернётся, если ты её найдёшь.

Героиня:

— И где мне искать?

Близнецы: (синхронно поворачивают головы, начинается головоломка).

**Диалоги после решения головоломки**

Героиня: (пристально смотрит на них)

— Хорошо. Я решила, то что вы хотели. Теперь верните то. Что вы забрали!

Близнецы:

— Забрали? Мы не берём.

— Мы только возвращаем.

— Возвращаем вещам их забытую суть.

**Локация: Windows XP**

**Описание сцены:**

Героиня попадает в локацию Windows XP — замкнутое пространство, где стены покрыты бесконечной заставкой зелёного холма под ясным небом. Пол — мерцающий синий экран смерти, на котором проступают бессмысленные коды ошибок. В центре комнаты парит PNG хитрой коровы с бегающими глазками. Её контуры мигают пикселями, а взгляд словно следит за каждым движением героини. Воздух наполнен запахом старого жёсткого диска, смешивающимся с обрывками Windows-уведомлений.

Хитрый: (смотрит на героиню, потом по сторонам)

— \*Многозначительно молчит\*

Героиня:

— Великолепно! И где же я на этот раз?

Хитрый: (смотрит по сторонам)

— \*Молчит ехидно\*

Героиня:

— Я так больше не могу, я весь день пытаюсь найти выход из этого место, и в итоге я в еще более странном и непонятном месте… Вот правильно говорят, под лежачий камень вода не течёт… но… камень - не воробей, улетит - не поймаешь.

— Жаль, что понимаем мы это не сразу, есть даже поговорка: что имеем - не храним, но разве мы храним, что не имеем?

— Говорят, под лежачий камень не летит воробей, но вода - не поговорка, утечёт - не поймаешь; есть даже камень: каждый сверчок - в своём глазу бревно не замечает, но разве мы его храним?

— Говорят, под вода воробей - не камень, но сверчок не летит, поговорка - не пословица; даже есть говорят: не всё то бревно, что лежачий камень отрезанный один раз, но разве дальше будешь?

— Говорят, камень камня видит семь раз, но летит бревно так, что не поймаешь.

— Воробей?

— Есть даже есть: да всё не раз, что по одёжке лучше, чем лежачий камень в небе, но разве дальше, деньги в глазу, журавль вперёд батьки, сверчок на бревне…

— А все-таки, лежачий камень лежачему камню рознь.

Хитрый: (смотрит по сторонам)

— \*Молчит неоднозначно\*

Героиня:

— Не зря древние люди придумывали, мудрость так и прет.

Хитрый: (хитро смотрит по сторонам)

— \*Молчит\*

(Музыка прекращается, наступает полнейшая тишина)

Героиня:

— \*Молчит\*

Хитрый:

— Вэ рис зе милк?

Сюжет

Краткий концепт

Главная героиня — на первый взгляд эльфийка, потерянная в сумеречном мире, пытается выбраться из лабиринтов странных локаций. Но с каждой новой локацией ей становится всё сложнее понять, что реально, а что нет. В финале игрок осознаёт, что эльфийка — лишь отражение личности взрослого мужчины, переживающего нечто вроде затяжного сна или комы, а окружающие события — это его подсознание, запертое в ночных кошмарах.

Ecliptica — путешествие вглубь человеческого разума, где сон оборачивается травмами, желанием контроля и смутными попытками пробуждения. Саунддизайн постоянно использует мелодии, напоминающие будильники, тревожные звуки и приглушённые отголоски разговоров, которые создают ощущение попыток "достучаться" извне.

Игра оставляет игрока в растерянности, не давая прямого ответа, что реально, а что нет. Ощущение тревоги и бессмысленности смешивается с горькой насмешкой над самим собой — ведь герой и не знал, от чего пытается сбежать.