«Разговор до заката»: прохождение

На следующей странице – инструкции по прохождению. Помимо них, подсказки четырёх уровней конкретности можно получить внутри игры, выбрав на начальной локации кнопку «памагити» (это если хочется подсказку, но ещё не инструкцию).

1. Концовка 1: ни-рыба-ни-мясо-стайл. Концовка получается, если не следовать чётко ни одной из следующий стратегий (или просто нажимать случайные кнопки).
2. Концовки 2-4: игрок выбирает шутки + не очень дружелюбные реплики. Игрок не пытается быть похожим на Лира (на тему вегетарианства можно сказать, что есть мясо – это естественно для человека). Когда появляется возможность, высказывает сомнения в том, что является Лиром (при описании внешности Лира – «на меня вообще не похоже»), предлагает переделать историю (о знакомстве в баре – «да нормально я выпил», затем в разговоре о брудершафте – «да там весь бар выпил за мой счёт», о том, для чего ему нужен был плащ: «а давай я был федеральным агентом»).
   1. Концовка 2: сразиться с Ритом и НЕ отвлечь его репликой о Пятнашке (выбрать любую другую).
   2. Концовка 3: сразиться с Ритом и отвлечь его репликой о Пятнашке.
   3. Концовка 4: уклониться от сражения с Ритом, согласившись начать с начала (специальной репликой).
3. Концовки 5-7: игрок выбирает доброжелательные реплики, но не старается быть похожим на Лира (на тему вегетарианства можно сказать, что есть мясо – это естественно для человека). Когда появляется возможность, высказывает сомнения в том, что является Лиром (при описании внешности Лира – «на меня вообще не похоже»). На нужную ветку игрок сворачивает, когда Рит предлагает ему вспомнить о невесте Лира («Я не стал бы следить за своей невестой»). Также эту ветку можно получить, начав ветку концовок 8-16, но свернуть в момент обсуждения психбольницы, куда Лир якобы отправил Рита («Что ты несёшь? Гомосексуализм – не болезнь»).
   1. Концовка 5: решая головоломку с монстрами, играющими в «Две правды и ложь», выбрать любой вариант, кроме «Первый монстр». Решая головоломку с монстрами, которые играют в карты, выбрать любой вариант, кроме «Хвостатый и Рогатый». Затем выбрать реплику «Я очень уродливый».
   2. Концовка 6: решая головоломку с монстрами, играющими в «Две правды и ложь», выбрать любой вариант, кроме «Первый монстр». Решая головоломку с монстрами, которые играют в карты, выбрать любой вариант, кроме «Хвостатый и Рогатый». Затем выбрать реплику «Со мной что-то происходит!».
   3. Концовка 7: решая головоломку с монстрами, играющими в «Две правды и ложь», выбрать вариант «Первый монстр». Решая головоломку с монстрами, которые играют в карты, выбрать вариант «Хвостатый и Рогатый».
4. Концовки 8-16: игрок шутит с Ритом и проявляет доброжелательность (например, в начале поблагодарить за то, что вправил ногу; посочувствовать тому, что Рит родился инвалидом; похвалить за то, что заступился за девочку, и пр.). Выбирает реплики, соответствующие его убеждениям (на тему вегетарианства: о том, что хотел бы причинять меньше вреда животным). Когда появляется возможность, «вспоминает» свою историю (в баре пил апельсиновый сок/сливки; когда добирались до первых руин, пластыри были розовые/укусила змейка; вспомнить, что такое «эфемера»).
   1. Концовки 8-11: игрок спорит с Ритом о деталях (пил сливки, а не сок; по дороге к руинам укусила змея). Выбирает более оптимистичные версии (помог Дайру, другу детства невесты; не сдавал Рита в больницу осознанно).
      1. Концовка 8: не настаивать на том, что Марфаль выразил желание дружить с Ритом.
      2. Концовка 9: сначала настаивать на том, что Марфаль выразил желание дружить с Ритом. Затем ответить «Я просто хотел, чтобы это было так» – «Только с Зерой» – «Я не могу клясться, что-то в груди…».
      3. Концовка 10: сначала настаивать на том, что Марфаль выразил желание дружить с Ритом. Затем ответить «Я просто хотел, чтобы это было так» – «Только с Зерой» – поклясться.
      4. Концовка 11: до конца настаивать на том, что Марфаль выразил желание дружить с Ритом/сначала настаивать, затем ответить «Я просто хотел, чтобы это было так» – «Только с Зерой» – «Какого чёрта я должен клясться?».
   2. Концовки 12-14: игрок спорит с Ритом о деталях (пил сливки, а не сок; по дороге к руинам укусила змея). Выбирает более пессимистичные версии (подставил Дайра, друга детства невесты; сдал Рита в больницу, зная, как именно там лечат).
      1. Концовка 12: когда Рит предложит уйти из храма, отказаться. Разговаривая с собой, утверждать, что не хотели ссоры.
      2. Концовка 13: когда Рит предложит уйти из храма, отказаться. Разговаривая с собой, усомниться, хотели ли вы ссоры.
      3. Концовка 14: когда Рит предложит уйти из храма, согласиться.
   3. Концовки 15-16: игрок не спорит или мало спорит с Ритом о деталях (пил в баре сок, вспоминает розовые пластыри). Соглашается с вариантами Рита (не признался невесте в том, что следил за ней; сдал Рита в больницу, но не знал, как там лечат).
      1. Концовка 15: когда Рит скажет пространную речь о том, что Лир до сих пор считает гомосексуализм болезнью, ответить «Это неправда».
      2. Концовка 16: когда Рит скажет речь о том, что Лир до сих пор считает гомосексуализм болезнью, не выбирать вариант «Это неправда». Решая головоломку, во внешнем круге выбрать пятиугольную льдинку/огненную лодку/кровавые сопли (подойдёт любой из трёх вариантов), во внутреннем круге мармеладного медведя/лунного енота (любой из двух вариантов).