

Love & Sex: Second Base

Walkthrough per la versione 20.1.1

Meccaniche di gioco

I fattori chiave nel gioco sono necessità ed attributi. Esiste inoltre una serie di opzioni per interagire con i personaggi del gioco. Le statistiche principali sono: **Punti Amore** (LP), **Punti Kink** (perversione) (KP) e **Punti Lesbo** (GP). Alcune opzioni sono caratterizzate da statistiche aggiuntive, come indicato nelle loro sezioni nel corso di questa guida.

Per interagire con il gioco, vanno compiute delle azioni. Le azioni ti costano tempo e/o attributi. Puoi vedere il costo di ogni azione trascinando il mouse sopra l'icona. Molte azioni hanno dei prerequisiti per poter essere eseguite, tra cui: stanze e personaggi specifici, orari, o stagioni temporali.

E' possibile giocare sia con un personaggio maschile (Mike) che con uno femminile (Bree). E' importante notare che Mike possiede molto più contenuto nel gioco.

Necessità

Ci sono 4 necessità essenziali: **Energia**, **Fame**, **Benessere** e **Divertimento**.

L'energia si recupera sia dormendo (nella stanza da letto, più velocemente con il letto di lusso, acquistato al centro commerciale), bevendo un caffè (cucina, una volta al giorno, azione libera), facendo una pausa (in ufficio, azione libera) oppure bevendo una bevanda energetica (bar, 25\$, consumabile) Puoi bere solo un caffè al giorno, e fare una pausa conta come aver preso un caffè.

La fame si recupera mangiando un pasto (cucina), un hot dog (centro commerciale, 5\$ o più), un hamburger (pub, 25\$) oppure un dolcetto (pasticceria, 25\$, consumabile).

L'igiene si guadagna facendo una doccia in bagno (con un basso livello di punti d'amore non ti sarà permesso di fare il bagno insieme alle tue coinquiline) o mangiando una mentina (panetteria, consumabile, 25\$).

Il divertimento può essere acquisito guardando la tv (salotto), giocando ai videogiochi, giocando ad un gioco arcade, facendo una pausa (ufficio), leggendo il libro divertente, in biblioteca (25\$) , guardando un film (teatro, 10\$) masturbandosi (salotto, azione libera, richiede il divertimento sotto la soglia giallo) e utilizzando le azioni complimenta/bacia. Mandare messaggi a tutti i contatti, sul telefono, è un buon modo per aumentare i punti divertimento e i punti amore allo stesso tempo.

Se una delle tue necessità è inferiore a 5 punti, si bloccherà una piccola quantità di azioni, se le tue necessità sono colorate di giallo (che significa 3 punti o meno) si bloccheranno la maggior parte delle tue necessità infine se le tue necessità sono colorate di rosso (0) si bloccheranno quasi tutte tranne le azioni più basilari (dormire, mangiare).

Attributi

La conoscenza aumenta la quantità di denaro che si ottiene lavorando in ufficio, la quantità di argomenti che di cui si può parlare (si inizia con 2 e se ne ottiene uno nuovo ogni 10 livelli) e i prerequisiti per le opzioni negli eventi. Aumenta la conoscenza: pensando duramente (al parco, solo quando tutte le necessità sono superiori al 5, 50% di possibilità), leggendo un libro (negozio di libri, 100\$, azione gratuita), studiando (università, 3h, 25\$), e acquistando la macchina della conoscenza (centro commerciale, 200\$, non garantito ogni sera) e infine anche indossando determinati vestiti.

Il Fitness aumenta il livello di energia ed i prerequisiti per le opzioni negli eventi. Aumenta il fitness: facendo flessioni (in camera da letto, solo quando tutte le necessità sono al di sopra di 5, 50% possibilità), nuotando (solo piscina mesi primaverili ed estivi, richiede il costume da bagno), andando a correre (parco, richiede gli abiti sportivi), con l'allenamento leggero (palestra, richiede abbigliamento sportivo), con l'allenamento pesante (palestra, richiede abbigliamento sportivo) e con l'acquisto della macchina fitness (centro commerciale, 200\$, non garantito ogni sera) e anche aumentato indossando determinati vestiti.

Il Fascino riduce la possibilità di fare un brutto complimento e viene aumentato: facendo un discorso di pratica (bagno, solo quando tutte le necessità sono al di sopra 5, 50% possibilità), prendendo il sole (piscina, solo i mesi primaverili ed estivi), facendosi un taglio di capelli (centro commerciale, 50\$), andando ad una festa (nightclub (15\$), 50\$), leggendo il libro apposito (negozio di libri, 100\$) e con l'acquisto della macchina per il fascino (centro commerciale, 200\$, non garantito ogni sera) e anche indossando determinati vestiti.

La moralità è un tratto specifico di Bree che descrive quanto sia buona o cattiva. Questo controlla quali azioni potrebbero essere disponibili con alcuni altri personaggi.

Gli attributi iniziali vengono generati anche tenendo conto delle scelte effettuate nel prologo.

Abilità

Queste sono le abilità attualmente presenti nel gameplay. Tutte le abilità sono scelte all'inizio del gioco abilità, ma alcune abilità possono essere apprese in base a come il gioco progredisce. La scelta iniziale delle competenze è descritta in dettaglio nella sezione "Walkthrough".

Abilità positive

- Arti marziali: garantisce meno fitness per vincere una lotta, ottenibile in spiaggia
- Videogiochi: garantisce meno conoscenza per vincere l'evento videogiochi
- Niente sonno: 1 ora in meno di sonno necessaria
- Playboy: ottieni 1LP se le opzioni romantiche vanno a buon fine (1LP se sei in bagno con sasha o bree), metti sempre incinta una ragazza quando ne hai una possibilità
- Chitarra: prerequisito per la trama della band. Si può imparare dal libro, presso la biblioteca.
- Cucina: Si guadagna mangiando con Sasha e Bree al mattino (questa abilità è ottenibile in gioco) e può influenzare il dialogo con alcuni personaggi.
- Shooting: ha qualche effetto sulla storia di Aletta.
- Danza: ha un effetto minimo sulla storia attuale.

- Fortuna: Influenza il guadagno di denaro.
- Golf: Nessun effetto, attualmente.
- Massaggio: Da la possibilità di fare massaggi ai piedi Sasha. Si può Imparare dal libro dalla biblioteca. Le abilità influenzano anche l'amore passivo giornaliero

Abilità negative

- Debito: Si perdono 100 dollari ogni settimana prima di pagare l'affitto - Sfortuna: Sorprendentemente nessun effetto.
- Gli animali ti odiano: Nessun effetto.

Soldi

L'Ufficio

Per Mike, l'unico modo per ottenere denaro in modo affidabile e sicuro è lavorare in ufficio (puoi anche vagare per le strade per un evento casuale o giocare a vidya, ma non andrai lontano in quel modo). Oppure puoi lavorare sodo (4 ore) o lavorare (4 ore), lavorando sodo si ottengono più soldi ma costa più divertimento, ma è disponibile solo se tutte le necessità sono al di sopra di 5, il lavoro è disponibile se le necessità sono superiori a 3. Ci sono anche eventi casuali durante il lavoro che possono cambiare l'ammontare del denaro ottenuto.

Il lavoro è disponibile solo nelle ore diurne e dal lunedì al sabato, fai attenzione perché ogni lunedì mattina saranno necessari 100\$ (50 dollari a difficoltà facile, 200 dollari a difficile) per pagare l'affitto, se non puoi farlo, allora avrai un enorme problema con i tuoi coinquilini.

. Quando la barra raggiunge il 100%, riceverai una promozione. Questo include un nuovo ufficio e un aumento di stipendio. Più promozioni ottieni, più aumenta il tuo stipendio. Le promozioni sbloccheranno anche nuovi contenuti.

Lo stipendio dell'ufficio si basa sul numero di promozioni, fascino e conoscenza. Aumentare tutti questi attributi aumenterà lo stipendio di Mike.

Offerte di lavoro per il centro commerciale

Per Bree, o per Mike se si dovesse perdere o lasciare il lavoro in ufficio, l'alternativa sono i lavori al centro commerciale. I lavori del centro commerciale pagano molto meno del lavoro d'ufficio e non sono molto appaganti.

- **Panetteria:** Questo lavoro paga in base al tuo fascino.
- **Negozio elettronico:** Questo lavoro paga in base alla conoscenza.
- **Palestra:** Questo lavoro paga in base al Fitness.
- **Biblioteca:** Questo lavoro paga in base al fascino e paga il doppio dell'importo della panetteria. Per Bree sono necessari 25 punti moralità.
- **Sex Shop:** Questo lavoro paga in base al fascino e paga il doppio dell'importo della panetteria. Per Bree richiede 25 punti immoralità.

Negozi

È possibile acquistare articoli in vari negozi. Ci sono quattro tipi di articoli che puoi acquistare:

- **Regali:** I regali sono oggetti che sono specificamente da dare ai personaggi con cui si interagisce romanticamente. Possono essere fiori, caramelle, libri, abbigliamento e alcuni oggetti del sexy shop come il collare da schiava.
- **Consumabili:** I materiali di consumo sono elementi acquistati e utilizzati. Essi comprendono oggetti come torte, caramelle alla menta, medicine e preservativi.
- **Abbigliamento:** L'abbigliamento è un oggetto che puoi equipaggiare per qualche ottenere effetto. Possiedi due slot: uno per l'abbigliamento principale e uno per gli accessori. Ogni articolo nel negozio di abbigliamento descrive ciò che influenza.
- **Elementi secondari:** Esistono altri elementi secondari e non possono essere utilizzati in modo esplicito, ma potrebbero essere necessari per rendere disponibili alcune scene. Esempi di ciò sono la bicicletta o l'auto, che sblocca la spiaggia. Nota che gli articoli della trama possono anche essere abbigliamento, come i vestiti sportivi e vestiti da sera di necessari per sbloccare la palestra e la discoteca, rispettivamente.

Faccende

Ogni settimana dovresti fare certe faccende come parte della famiglia. C'è una barra che si riempie fino al 100% mentre sei in casa. Una volta piena, la barra scomparirà via.

E' molto conveniente lasciare le faccende per la domenica.

Se non fai il minimo di 4 faccende, perderai 10 LP sia con Bree (o Mike) che con Sasha.

Fare le faccende incompiute anche dopo aver riempito la barra delle faccende farà guadagnare LP extra con i tuoi coinquilini.

Per 100\$ a settimana è possibile noleggiare una colf.

Ammalarsi

Hai una piccola possibilità di ammalarti ogni giorno.

Se ti ammali, altri personaggi lo commenteranno, avrà un effetto minimo sul gioco. Puoi curarti immediatamente comprando il medicinale.

Romanticismo

Ci sono molte opzioni di romanticismo nel gioco, quasi tutte con le ragazze, ma Scottie può essere un'opzione per Bree.

Attributi

Ogni opzione romantica ha 3 attributi, **Punti Amore** (LP), **Punti Kink** (KP) e **Punti Lesbo** (GP). Ogni personaggio ha anche i suoi argomenti preferiti, regali preferiti, località preferite o programmi televisivi. Sarà necessario sviluppare anche delle proprie preferenze, quindi dovrai regolare il tuo programma a seconda di quale storia d'amore stai cercando di perseguire.

Punti Amore

Rappresentano quanto un personaggio ti ami, ed è su una scala da 0 a 100. I punti d'amore tendono ad avere un limite basato sugli eventi; una volta raggiunto quel limite spesso si abilita l'evento successivo nella catena di storie. In questo punto, molti dei personaggi hanno ancora un limite inferiore a 100, il che indica che più di una storia sarà disponibile nelle prossime versioni.

I Punti Amore possono essere acquisiti e persi attraverso le interazioni con i personaggi, dando loro regali, inviando loro messaggi e attraverso il Daily Passive Love (DPL). I DPL (Daily Passive Love, i punti amore giornalieri) sono LP che ogni personaggio ottiene basandosi sui tuoi attributi, abilità e gli abiti che indossi, questi vengono applicati la prima volta che interagisci con un'opzione romantica quel giorno. Per gli attributi significa che se l'attributo DPL è al di sopra dei LP, si guadagna 1 LP. Il DPL di ogni personaggio è influenzato anche dall'abbigliamento che indossi, leggi gli approfondimenti sull'abbigliamento, più avanti.

I personaggi hanno dei regali preferiti. Questi regali forniscono un bonus ai punti amore.

Dopo una certa quantità di LP (50) il personaggio cambierà posa, capisci da questo che devi agire.

Punti Kink

Se i punti Kink sono positivi, indicano una misura di quanto siano sottomessi i personaggi, e l'icona è una coppia di manette. Se i punti Kink vanno in negativo, indicano una misura di quanto siano dominanti e l'icona è una frusta. Solo alcuni personaggi possono andare in Dom Points, e questo apre scene alternative con loro.

Questi punti possono essere aumentati regalando il libro "Storia di uno schiavo del sesso" acquistato in biblioteca, o abbassati regalando il libro "Mistress Amanda".

Possono aumentare anche con le sculacciate, ma devono essere almeno a 10 KP, e non possono essere aumentati oltre i 40. Guardare Porno S&M con personaggi a casa (per i personaggi che non vivono a casa questo può essere fatto in quanto sono in casa) aumenterà KP.

Aumentare i punti Kink aprirà nuove opzioni, come piercing, collare, e sesso non protetto.

Se KP va in negativo, alcuni personaggi possono invece ottenere Dom Points (DP).

Punti Lesbo

i GP sono una misura di quanto è probabile che una ragazza sarà d'accordo a fare un threesome. Attualmente i threesome esistono solo per un numero ridotto di personaggi.

i GP crescono attraverso la visione di porno lesbico e regalando dei Manga Yuri.

Se una ragazza è più lesbica del 75%, non farà sesso con Mike.

Regali

Quando si raggiungono almeno 20 LP con un'opzione romanticismo, sarà possibile dare loro regali. La maggior parte dei regali offrirà una spinta LP, ma alcuni apriranno le opzioni della storia. Alcuni doni possono essere regalati solo una volta. Altri regali possono essere dati più volte, ma i loro effetti saranno ridotti in futuro, come i fiori e le caramelle. Per alcuni personaggi, la **biancheria intima sexy** o il costume da **bagno sexy** permetteranno loro di avere una versione alternativa e più sexy del solito. Per la maggior parte dei personaggi, il collare schiavo, avendo abbastanza KP, renderà il personaggio tuo schiavo.

Il giorno di San Valentino (la maggior parte dei personaggi danno solo cioccolatini, gli altri sceglieranno dalla loro lista), Per Natale o il compleanno del tuo personaggio riceverai un regalo se incontri il personaggio quel giorno e hai almeno 20LP (compleanno) o 25LP (Natale e San Valentino)

Ogni personaggio ha un elenco specifico di elementi da dare e se hai già quell'oggetto salterà a quello successivo, se si esauriscono riceverai una torta.

Tratti caratteriali

Ogni personaggio ha tratti intrinseci che influenzano le azioni che preferirebbero negli appuntamenti, questi ultimi, saranno individuabili una volta ottenuti abbastanza LP. Gli LP sono influenzati anche dai vestiti che indossi. Alcuni personaggi hanno anche dei tratti negativi, il che significa che se compii un'azione contrassegnata con quel tratto puoi perdere LP.

Il seguente grafico mostra brevemente dove vengono utilizzati vari tratti di personalità. Per gli eventi, ci sono in genere dialoghi o scelte uniche per quel tratto, con opportunità di guadagno o perdita di LP a seconda della scelta del giocatore.

Tratto	Eventi
Dominante	ristorante di alta classe: paga, pub: evento random, nightclub: evento random
Sottomesso	ristorante di alta classe: paga, ordinare per lei, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Principessa	spiaggia: prendi il sole, ristorante di alta classe: paga, parco acquatico: spa, pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Famiglia	pub: evento casuale, parco: evento casuale
Rompicoglioni	pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Giocoso	spiaggia: costruisci un castello, gioca a pallavolo, in acqua, casa: gioca alla console, gioca a un gioco da tavolo, centro commerciale: gioco arcade, parco acquatico: scivolo, pub: piscina, gioca a freccette, parco: fai un pupazzo di neve, lotta con palle di neve, evento casuale, discoteca: evento casuale
Flirty	parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Ribelle	cinema: intrufolati, centro commerciale: ruba, pub: comprare un giro, evento casuale, parco: evento casuale

Topo di biblioteca	pub: evento casuale, parco: leggi poesie, evento casuale, discoteca: evento casuale
Geek	casa: gioca alla console, gioca a un gioco da tavolo, centro commerciale: gioco arcade, pub: evento casuale, parco: evento casuale
Sportivo	spiaggia: gioca a pallavolo, gara di nuoto, parco acquatico: gara di nuoto, pub: evento casuale, parco: andare a correre, evento casuale, discoteca: evento casuale
Viziato	
Chitarra	casa: suona la chitarra, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Gourmand	spiaggia: mangia il gelato, cinema: acquista popcorn, centro commerciale: panetteria, parco acquatico: mangia un gelato, pub: mangiare un hamburger, evento casuale, parco: pic-nic, evento casuale
Yandere	pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Innocente	pub: evento casuale, parco: evento casuale
Stakanovista	pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Troia	cinema: lezioni pratiche di anatomia, casa: guardare porno, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Stupido	pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Trash	pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Povero	ristorante di alta classe: paga, Centro commerciale: ruba, pub: evento casuale, parco: evento casuale, discoteca: evento casuale
Pigro	discoteca: evento casuale
Musica	

Argomenti del discorso

Quando si interagisce con un personaggio, una delle opzioni è "Parla", che consente di scegliere da un elenco di argomenti di cui parlare. Ognuno dei personaggi ha diversi argomenti di cui preferisce parlare. Alcuni personaggi risponderanno bene a un argomento e altri risponderanno male allo stesso argomento. Alcuni argomenti andranno bene solo quando vengono soddisfatte determinate condizioni, come i LP del personaggio o le abilità acquisite da Mike.

È importante ricordare che anche gli argomenti "sicuri" possono comunque avere scelte che influenzano negativamente il tuo rapporto con un personaggio.

La tabella qui sotto illustra quanto appena discusso. ✓ denota argomenti "sicuri" che sono in gran parte buoni modi per aumentare il rapporto con il personaggio. ✗ denota argomenti non sicuri che danneggeranno il tuo rapporto con il personaggio. Le celle vuote sono argomenti neutri che non avranno effetto.

Argomento	Bree	Mike	Sasha	Samantha	Aletta	Anna	Hanna ²	Scottie	Audrey
Libri	✓	✓	✓				✓	✓	✓ ³

Computer	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
Moda	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
Cibo	✓	✓	✓				✓		✓
Amore	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Musica		✓				✓			
Persone	✓	✓	✓	✓			✓		
Politica	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓ ³
Sesso	✓	✓	✓		✓ ¹	✓ ¹	✓		✓
Sport		✓	✓				✓		✓
Viaggi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tv	✓	✓	✓				✓		✓ ³

¹ Richiede LP > 60

² La maggior parte degli argomenti hanno un rapporto 50/50 di risposte buone e cattive

³ Non negativo durante la gravidanza

Argomento	Kleio	Lexi	Kylie	Alexis	Palla	Shiori	Cassidy	Lavish	Morgan
Libri	✓ ¹	✓✓	✓	✓ ³	✓			✓	
Computer	✓	✓✓	✓	✓	✓			✓	

Moda	✓	✓	✓	✓	✓		✓		
Cibo	☑ ²	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
Amore	✓	✓ ³	✓	✓ ³	☑ ⁵	✓		✓ ⁶	
Musica	✓								
Persone				✓	✓	✓			
Politica	✓	✓✓	✓	✓				✓	
Sesso	✓ ¹	✓	✓	✓ ³	✓ ⁴	✓	✓	✓	
Sport			✓	✓✓	✓		✓	✓	
Viaggi	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Tv	✓	✓	✓	✓ ³				✓	

¹ Richiede fascino > 25 ² richiede abilità di cottura ³ richiede LP > 25 ⁴ richiede LP > 20 ⁵ richiede LP > 40 ⁶ richiede LP > 75

Morgan è un caso speciale. Le sue reazioni a diversi argomenti si basano sulla sua mascolinità, LP, KP e se è incinta o meno. Buona fortuna.

Fattori di desiderio

Tutti i personaggi d'amore hanno fattori di desiderio, che influenzano le cose che amano e che non gli piacciono. Quando i fattori del desiderio sono un attributo, si ottengono punti d'amore quotidiani se possiedi un valore alto di quell'attributo. Altri fattori di desiderio includono luoghi favorevoli per un appuntamento e, occasionalmente, appuntamenti più piccanti.

E' possibile anche che i personaggi **non** abbiano fattori di desiderio, Appuntamenti in questi luoghi o azioni relative a questi fattori incideranno negativamente sugli LP .

Coinquilini

Entrambi personaggi giocabili hanno 2 coinquilini, una dei quali è sempre Sasha. I coinquilini hanno più opzioni rispetto ad altri personaggi:

È possibile guardare regolarmente la TV con i coinquilini. Ogni coinquilino ha il proprio grafico per i programmi che gli piacciono.

È possibile cucinare un pasto per i coinquilini per guadagnare facilmente LP, se possiedi l'abilità di cottura.

Appuntamenti

Una volta raggiunto un certo livello di LP, e talvolta dopo aver cancellato eventi specifici, puoi invitare un personaggio ad un appuntamento. A volte saranno loro ad invitare te.

Se l'invito viene da loro, allora viene scelto automaticamente un orario. Altrimenti puoi scegliere l'ora, nel pomeriggio (solo sabato o domenica) o la sera. Questo significa 14:00 o 20:00.

Appuntamenti diversi costano una quantità diversa di denaro.

Se non dovessi presentarti all'appuntamento, perderai ben 20 LP. Fai attenzione perché alcuni eventi potrebbero farti perdere gli appuntamenti.

Quando arriva il momento di andare ad un appuntamento, si attiverà un'icona di azione per prendere il partner. Apparirà solo all'ora dell'appuntamento. Se dovessi fare tardi, puoi comunque chiamare ed annullare l'incontro, entro mezzanotte. Dopo la mezzanotte, l'appuntamento verrà considerato ignorato.

In appuntamento, avrai una barra nella parte superiore dello schermo, chiamata **Punteggio appuntamento** (DS). Ogni azione che aumenta LP riempirà la barra e ogni azione che diminuisce LP la esaurirà, quindi fai attenzione a quello che fai o dici. Una barra completa significa un appuntamento di successo.

È anche possibile ottenere DS per determinate azioni, questi riempiono la barra, ma non alterano LP.

Gli appuntamenti durano generalmente 6 ore ed è possibile che la tua partner proponga di estendere l'appuntamento a sera.

Se un appuntamento ha successo, di solito con una barra di appuntamento abbastanza alta, potresti essere in grado di chiedere di fare sesso al tuo partner a casa. Un'alta immoralità di Bree di solito non permette subito il sesso, e alcune ragazze potrebbero aver bisogno di eventi aggiuntivi per sbloccare il sesso.

Abbigliamento

Puoi acquistare abbigliamento nel negozio di abbigliamento nel centro commerciale. Puoi indossare un capo di abbigliamento e un accessorio. La maggior parte dei vestiti aggiungono dei tratti, e alcuni vestiti sbloccano luoghi speciali. Alcuni vestiti influenzano anche i DLP degli appuntamenti, anche a seconda dei loro tratti. A seconda dei tratti dei personaggi, ogni capo di abbigliamento e accessorio che indossi ha la possibilità di aggiungere 1 al tuo DPL, se più tratti si applicano alla stessa ragazza, conterranno entrambi (ad esempio su sasha la giacca di pelle ha una probabilità del 40% di guadagnare 1LP e il 20% di probabilità di guadagnare 2 LP)

Alcuni elementi sono solo per Mike, mentre variazioni con nomi diversi con gli stessi effetti sono per Bree.

I vestiti che sbloccano una posizione non hanno bisogno di essere indossati. E' sufficiente possederli.

Articolo d'abbigliamento	Costo	Effetto	Tratti favoriti	Sblocchi
Giacca in pelle	Più di 100 \$	Fascino + 5	Sottomesso, Ribelle	
Blazer di tweed/Cardigan	Più di 100 \$	+ 5 (5) Conoscenza	Topo da biblioteca, Famiglia	
Pantaloni sportivi	Più di 100 \$	+ 5 Fitness	Sportivo, Dominante	
Camicia divertente	Più di 100 \$	Fascino + 5	Geek, Giocoso	
Giacca militare/Pantaloni in pelle	Più di 100 \$	Fascino + 5	Sottomesso Gourmand	
Costume da bagno	200 \$.	10 Fitness	Sportivo	Spiaggia, gioca in piscina
Abbigliamento sportivo	200 \$.	10 Fitness	Sportivo	Palestra
Vestiti fantasiosi	200 \$.	+ 10 Fascino	Pacifista, Principessa	Nightclub, ristorante di alta classe

Accessorio	Costo	Effetto	Tratti favoriti
Scarpe sportive	Più di 100 \$	+ 5 Fitness	Sportivo, Dominante
Penna Geeky	Più di 100 \$	+ 5 Conoscenza	Topo da biblioteca, Famiglia
Occhiali da sole cool	Più di 100 \$	Fascino + 5	Sottomesso, Ribelle
Badge divertente	Più di 100 \$	Fascino + 5	Geek, Giocoso
Stivali militari	Più di 100 \$	Fascino + 5	Sottomesso

Orologio/bracciale di lusso	200 \$.	+ 10 Fascino	Pacifista, Principessa
-----------------------------	---------	--------------	------------------------

Gravidanza

Se fai sesso con una ragazza e vieni dentro di lei, c'è una 1 possibilità su 3 che rimanga incinta, a meno che tu non possedai il tratto **playboy**, in tal caso c'è una probabilità del 100% che rimarrà incinta, a meno che non prenda la pillola.

Ogni ragazza che ha > 50 KP può essere obbligata a prendere o no la pillola. Alcune ragazze, come Lexi e Palla iniziano con la pillola, ma la maggior parte non lo fa. Una ragazza che prende la pillola non può rimanere incinta.

Quando una ragazza rimane incinta, a volte nella settimana successiva avrà una conversazione speciale con il giocatore dove comunica la notizia. Alcune ragazze non vogliono bambini e vorranno un aborto. Alcune ragazze vorranno tenerlo.

Se, alla fine della conversazione, decide di tenere il bambino, dopo 7 giorni interi la sua figura si aggiornerà alla versione in gravidanza. Non tutte le ragazze attualmente supportano la gravidanza.

Niente mezzi termini

Se hai più di 75 LP, e più di 25 KP, puoi andare direttamente alle scene di sesso post-appuntamento. Questo sacrifica il guadagno LP di un appuntamento (e di qualsiasi evento della storia che potrebbe accadere).

Piercing

Se un'opzione romantica ha almeno 30 KP (questo numero è lo stesso per tutti i personaggi e tutti i piercing), durante la appuntamento del centro commerciale il giocatore può prendere l'appuntamento al negozio di piercing e acquistare o rimuovere piercing. Questi piercing sono generalmente di natura cosmetica.

Rimuovere un piercing esistente costa sempre 50 dollari.

Naso	50 .
Ombelico	Più di 100 \$
Lingua	200 \$.
Labbra	300 \$.
Sopracciglio	400 \$

Capezzoli	500 \$
Clitoride	600 \$

Non tutti i personaggi supportano tutti i piercing. In particolare solo pochi piercing labbro e sopracciglio sono supportati.

Collare

C'è un collare schiavo che può essere acquistato come regalo. Se regalato ad un personaggio, e viene accettato, lo status di tale personaggio cambierà in schiavo del sesso e indosserà il collare. Se i KP scendono sotto i 50, non verrà più mostrato indossando il collare.

Attenzione: alcuni personaggi saranno offesi dall'offerta collare e se ne andranno. Altri lo rifiuteranno e basta. Lo stato del collare è indicato nelle descrizioni dei singoli personaggi.

Matrimonio

Ad alcuni personaggi può essere fatta una proposta di matrimonio. Il giocatore può comprare un anello. Se proveranno a darti l'anello come regalo, saranno loro a proporsi. I personaggi che possono essere sposati devono avere un amore molto alto - tale azione dovrebbe essere tentata solo quando i LP sono vicino al massimo, o probabilmente riceverai un rifiuto.

Una volta accettata la proposta, il prossimo venerdì o sabato, ci sarà un matrimonio.

Dopo il matrimonio ci sarà un breve epilogo, ed il gioco finirà. Per questo motivo si dovrebbe SEMPRE salvare prima di effettuare una proposta di matrimonio.

Walkthrough

Introduzione

Per Mike, l'introduzione è composta da 4 serie di domande, ognuna delle risposte danno diversi attributi e competenze. La quarta domanda appare solo se scegli una cattiva abilità.

Domanda #1: *Ti piace lo sport?*

- Arti marziali: abilità nelle arti marziali, fitness 3
- Golf: abilità di golf, fitness + 2, fascino + 1
- Cucina: abilità culinaria, fascino + 2, conoscenza + 1
- Danza: abilità di danza, fascino 2, fitness + 1
- Pistole: abilità di tiro, fascino 2, fitness + 1
- Niente: conoscenza + 1, fascino + 1, fitness + 1

Domanda #2: *Hai un hobby con cui rilassarti?*

- Videogiochi: abilità dei videogiochi, conoscenza + 1, fitness + 1, fascino 1
- Fitness: fitness + 3
- Festa: fascino + 3
- Lettura: conoscenza + 3
- Lavoro: competenze di lavoro
- Suonare la chitarra: abilità di chitarra, fascino + 3 (Obbligatorio per la trama della band)
- Non proprio: conoscenza + 1, fitness + 1, fascino + 1

Domanda #3: *Puoi dirci qualcosa di brutto o vergognoso su di te?*

- Niente: Salta la domanda 4
- Sfortunato: abilità sfortunata
- Debito: abilità debito (pagamento settimanale extra)
- Gli animali mi odiano: abilità contro gli animali

Domanda #4: *Fare qualcosa di interessante? O hai una vita noiosa?*

- Hai vinto una maratona: fitness + 3
- Persona socievole: charme 3
- Ho vinto un concorso di cibo: abilità di stomaco di ferro, conoscenza 1, fitness 1, fascino 1
- Il meglio della classe: conoscenza + 3
- Fortunato: abilità di fortuna, 500 dollari
- Niente sonno: abilità di resistenza al sonno, conoscenza 2
- Super dotato: abilità di playboy, fascino + 2, fitness + 1

Consigli

Avanzare rapidamente nel gioco consiste nell'ottenere i giusti attributi e avere un sacco di soldi. Di conseguenza, un buon programma giornaliero iniziale che include lavorare molto e trascorrere del tempo a praticare molte abilità, aumentando allo stesso tempo i LP con i tuoi compagni di stanza, è l'ideale. Ecco un buon programma consigliato per iniziare.

- 06:00: Svegliati (imposta la sveglia) e fai la doccia, Bree ti chiederà di andartene, questo farà aumentare i LP se hai l'abilità playboy
- 07:00: Guarda la tv o fai una faccenda
- 08:00: Cucina con Bree, complimentati con lei (azione gratuita, una volta al giorno), questo potrà aumentare i LP o diminuirli.
- 09:00: Cucina con Sasha, complimentati con lei (azione gratuita, una volta al giorno), mangia con lei, bevi anche il caffè (il tuo livello di energia dovrebbe essere 8 e ti riporta a 10, gratis)
- 10:00: Ufficio, lavora sodo
- 14:00: Ufficio, lavora sodo
- 18:00: Invia un SMS a tutte le ragazze nella tua lista dei contatti che non sono al massimo di LP. Dovresti chiamare e chattare con quelli dai cui puoi guadagnare LP per la chat.

- 18:00: Casa: o TV con Bree (se hai abbastanza LP con lei) o aspetta per 2 ore (i tuoi livelli di divertimento sono troppo bassi per fare qualsiasi altra cosa)
- 20:00: Mangia con le ragazze
- 21:00: TV con Sasha (se hai abbastanza LP con lei)
- 23:00: Dormire

Altre buone scelte di partenza includono (una volta che hai lavorato un po' e guadagnato un po' di soldi) l'acquisto di vestiti da palestra e andare in palestra per allenarsi, o l'acquisto di vestiti da sera e andare in discoteca per festeggiare (disponibile solo a tarda notte) per aumentare il fascino. Andare all'università incrementare la conoscenza è anche utile. Se vuoi, puoi evitare Kylie (il personaggio yandere), che non si attiverà fino a 7 giorni giocati. Kylie inoltre non diventa generalmente disponibile fino a quando Mike non ottiene 50 fascino, in modo da aumentare la conoscenza al massimo prima e poi aumentare il fascino per tenere Kylie a bada.

Tieni a mente che a partire dalla seconda settimana, se vai in strada dopo 22:00 incontrerai Danny. Se hai meno di 50 punti fitness, (o meno di 25 punti fitness con abilità di arti marziali) perderai 500 dollari, quindi non fare questo incontro di domenica sera!

Personaggi

Attualmente ci sono 16 personaggi con cui interagire nel gioco di cui 10 sono esclusivi. Ci sono anche diversi personaggi teaser che non sono completamente disponibili, attualmente.

Bree

Acquisizione	Immediata
Disponibilità	Pubblico, Mike giocante
Gravidanza	Sì
Collare	Sì (50 KP) Se provi senza avere abbastanza KP, lei lascerà il gioco.
Tratti caratteriali	Sportivo, studiosa, giocosa, geek
Fattori di desiderio	Conoscenza, videogiochi, libri, fantascienza, centro commerciale, non parco
Argomenti di discussione	Libri, cibo, amore, sesso, politica, viaggi, computer, tv
Dpl	abilità di conoscenza: videogiochi
TV preferita	SciFi, cartoni animati
TV da evitare	Orrore, reality, moda
Matrimonio	Sì (poly con Sasha)
Harem	Casa
Regalo	Maglione a maglia (mentre indossa dà -5 fascino, ma 1DPL con bree)

Quando giochi nei panni di Mike, Bree è uno dei suoi compagni di stanza e uno dei primi personaggi con cui puoi interagire. Bree possiede alcune porzioni di gameplay ed è in alcuni dei contenuti più rilevanti del gioco. È una ragazza bionda carina e sexy amante dei videogiochi e del geeking in generale.

Se hai l'abilità di cottura, puoi preparare un pasto per Bree (e Sasha) alle 08:00 e alle 20:00 per ottenere LP.

Se baci qualcuno davanti a Bree, (diverso da Sasha se l'Harem Domestico è attivo) perderai 20 LP con lei.

Dopo l'appuntamento, Bree può fare sesso con Mike:

- Se hai completato *L'intervista* e hai fatto sesso con lei almeno una volta, lei può farti una spagnola.
- Se i KP > 25 puoi farlo a ppecorina. C'è una probabilità del 25% che lo farà.
- Farà sempre il missionario.

Eventi della storia

Il Telefono perduto

Prerequisiti: Soggiorno, Bree presente, Bree 10 LP.

Il telefono di Mike è scomparso. Mentre lo cerca, si imbatte in Bree che gioca a un videogioco sul divano. Se Mike le chiede di aiutare a guardare, 5 LP. Se Mike le chiede di dare un'occhiata, 5 KP.

Risultato: Bree Love Max impostato a 20.

La sala giochi

Prerequisiti: Arcade, Bree presente (sabato pomeriggio), Bree 20 LP

Gioca alla sala giochi con Bree. Il testo risulta diverso se Mike ha l'abilità dei videogiochi, ma il risultato è lo stesso.

Risultato: Bree Love Max impostato su 30.

Giocando alla Z-Box

Prerequisiti: Z-Box acquistata. Soggiorno 10:00-19:00, Bree Present, Bree 30 LP

Gioca sulla Z-Box con Bree e sbircia nella sua camera da letto. Se la stuzzichi con la musica country, +5 KP. In caso contrario, +5 LP.

Risultato: Bree Love Max impostato su 40.

Problemi di affitto

Prerequisiti: Lun-ven, 12:00-18:00, 10% di probabilità, Bree 40 LP.

Bree chiama Mike chiedendo un incontro al bar. Lei racconta di non avere i soldi per l'affitto, ma ha una mezza idea per un lavoro. Mike accetta di aiutarla con il lavoro.

Se Mike è cattivo con lei, Bree ottiene KP. Se Mike è gentile con lei, Bree ottiene LP. Mike può accettare di coprire il suo affitto questo mese, che sarà rimborsato in seguito.

Risultato: Bree Love Max impostato su 50.

Torneo di videogiochi

Prerequisiti: Lun-Sat 18:00-20:00, Soggiorno, abilità videogiochi abilità, Interazione con Bree, Bree LP 50

Bree vuole che Mike vada con lei a un torneo di videogiochi. Alla sala giochi, incontrano con un'altra ragazza che occupa il videogioco.

Risultato: Nessuna modifica rilevante.

Lezione di cucina

Prerequisiti: 09:00 - 22:00, Hallway o stanza da letto di Bree, Bree nella sua camera da letto, Bree LP 50

Mike chiede a Bree di cucinare per lui per esercitarsi per la sua prossima intervista. Se Mike è cattivo, guadagna punti KP ma vengono sottratti dei LP.

Risultato: Bree Love Max impostato su 60.

Lezione di cucina (Approfondimento)

Prerequisiti: 18:00-22:00, cucina o soggiorno, lezione precedente effettuata, Bree LP 60.

Bree chiede a Mike di assaggiare la sua cucina il giorno prima della sua grande intervista.

E... non va bene.

Risultato: Bree Love Max impostato su 65.

L'intervista

Prerequisiti: 12:00-18:00 Lun-ven, Street, Lezioni di cucina effettuati, Bree LP 65

Bree ha il suo colloquio al caffè. Se Mike le ha pagato l'affitto, lei lo ripaga. Dopo di ciò, un nuovo luogo, il Maid Cafe, è disponibile. Puoi andare lì e comprare il caffè da Bree.

Risultato: Bree Love Max impostato su 100

La resa dei conti di Bree e Sasha

Prerequisiti: Sesso con Bree 3 volte, Sesso con Sasha 3 volte, entrambe le ragazze presenti

Sasha e Bree si confrontano sul sesso con Mike.

Risultato: Se entrambe le ragazze hanno GP > 50, si ottiene un harem in casa. In caso contrario, se Sasha LP > 88, Bree se ne va. Se Bree LP > 88, Sasha se ne va. Se entrambe hanno < 88 LP, entrambe se ne vanno.

Scene di sesso

Pompino in piscina

Prerequisiti: Nuoto 09:00-19:00, sesso con Bree, Bree > 50 KP

Bree farà una pompa a Mike, in piscina.

Pompino in doccia

Prerequisiti: Hai già fatto sesso con Bree, 20:00-24:00, doccia, Bree > 75 LP > 50KP
ripetibile

Bree farà a Mike un pompino sotto la doccia

Pompino davanti la TV

Prerequisiti: Mike giocante, Bree LP > 75, sesso con Bree, guardare la TV con Bree. **Ripetibile**

Se Mike guarda Porno con Bree, lei gli farà una pompa.

Pompino a tre davanti la TV

Prerequisiti: Mike giocante, harem in casa, Sasha LP > 75 , Bree LP > 75 sesso con Bree, guardare la TV con entrambi.

Ripetibile

Se Mike guarda Porno con entrambe, riceverà un pompino di gruppo.

Triplo pompino di compleanno

Prerequisiti: Mike giocante, Harem in casa, Salotto durante il compleanno di Mike 14:00-18:00 Sasha LP > 75, Bree LP > 75, sesso con Bree, TV con entrambi.

Questa scena speciale si svolge solo per il compleanno di Mike.

Masturbazione

Prerequisiti: 20:00-03:00, bussare alla camera da letto di Bree, 25% di possibilità

Mike può guardare Bree masturbarsi. La scena cambia se KP > 25 o Mike sesso anale con lei.

Scopata in casa

Prerequisiti: Qualsiasi stanza in casa 20:00-24:00, Sesso con Bree almeno due volte, Bree LP > 75
Ripetibile

Puoi chiedere a Bree di fare sesso a casa. Se Sasha è nella stanza e l'harem in casa è attivo, Sasha chiederà di partecipare.

Scopata in spiaggia

Prerequisiti: Spiaggia 14:00-18:00, Bree LP > 75

Scopa Bree in spiaggia.

Puttane

Prerequisiti: Mike giocante, Sasha con collare, Bree con collare, Sasha > 90 KP, Bree > 90 KP, harem in casa, guardare la TV (entrambe presenti)

Mike può portare entrambe le ragazze a fare una passeggiata con il loro collare.

Puttane 2

Prerequisiti: Mike giocante, Sasha con collare, Bree con collare, Sasha 100 KP, Bree 100 KP, harem in casa, guardare la TV (entrambe presenti)

Mike porta le sue puttane a fare una passeggiata, e gli fanno un doppio pompino.

Doccia tra ragazze

Prerequisiti: Mike giocante, camera da letto di Mike 20:00-22:00, Bree, GP > 50, Sasha GP > 50

Mike guarda Bree e Sasha fare sesso sotto la doccia.

Altri eventi

Parlare del primo bacio

Prerequisiti: Aver baciato Bree, Bree 40 LP, Bagno o stanza di Bree

Dopo il primo bacio, Bree dirà a Mike di dimenticare ciò che è successo.

Parlare di rottura

Prerequisiti: Bree presente, Bree 40 LP

Bree userà una brutta metafora per esprimere simpatia per la rottura di Mike con Alexis.

Fuori!

Prerequisiti: bagno o camera di Bree, Bree < 70 LP

Bree ti chiederà di lasciare la sua camera da letto o di uscire dal bagno.

Se entrando in bagno Bree è già lì dentro, se LP < 50 ti dirà di uscire.

Confessione anale

Prerequisiti: Aver fatto sesso anale con Bree

Bree confesserà che le piaceva il sesso anale e che cercherà di non vergognarsi.

Bowsette

Prerequisiti: Ingresso o stanza di Bree, 18:00-20:00, almeno 21 giorni giocati, Bree LP > 50

Breeti mostrerà il suo cosplay diBowsette. Se Mike ha già fatto sesso con lei, lei gli permetterà di scoparla in costume.

Andiamo in spiaggia

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Soggiorno, non possedere un veicolo

Bree suggerirà di andare in spiaggia. Questo evento esiste per ricordare ai giocatori che c'è una spiaggia e che è necessario un veicolo per arrivarci.

Mike

Acquisizione	Immediata
Disponibilità	Pubblico, Bree giocante
Gravidanza	No
Collare	No
Tratti caratteriali	Giocoso, non familiare
Fattori di desiderio	Fascino, musica, concerto, troie, no biancheria intima, no ristorante, no fiori
Argomenti di discussione	Amore, sesso, cibo, viaggi, TV, libri, computer, musica
Dpl	Fascino
TV preferita	SciFi, cartoni animati
TV da evitare	Orrore, reality, moda
Matrimonio	No
Harem	Nessuno

Mike è il compagno di stanza di Bree, e insieme a Sasha è una delle sue principali interazioni romantiche.

Dopo un appuntamento, Mike può scopare Bree alla missionaria.

Eventi della storia

Pompino in doccia

Prerequisiti: Doccia con Mike, Mike \geq 50 LP

Ripetibile

Bree farà a Mike un pompino sotto la doccia. La scelta di sputare o ingoiare o prendere una sborrata in viso influisce sulla moralità di Bree.

Sesso in doccia

Prerequisiti: Doccia con Mike presente, sesso con Mike due volte, Mike $>$ 75 LP **ripetibile**

Bree può scopare Mike sotto la doccia. A Sasha può essere chiesto di unirsi.

Sasha

Acquisizione	Immediata
Disponibilità	Pubblico, Mike o Bree giocatori
Gravidanza	Sì (deve avere > 50KP o > 90 LP per tenere il bambino)
Collare	Sì (50 KP) Se provi senza avere abbastanza KP, lei lascerà il gioco.
Tratti caratteriali	ribelle, dominante, sottomesso, chitarra
Fattori di desiderio	fitness, chitarra, orrore, no cucina, no centro commerciale
Argomenti di discussione	tv, moda, cibo, amore, sesso, viaggi, sport, persone
Dpl	fitness, abilità: chitarra
Matrimonio	Sì (poligamia con Bree)
Harem	Casa, Band
Regalo	Libro di massaggi(sotto 25KP abilità di massaggio), Dildo, perline anali, manette, corde Bondage

Sasha è una ragazza goth, bruna, con le tette più piccole di Bree, ed è una delle coinquiline. È disponibile come interazione romantica sia per Bree che per Mike giocante.

Le piace la musica e li sesso vizioso e perverso. Sasha è possessiva! **Se baci qualcuno davanti a Sasha, molti eventi non si attiveranno più. Lei considera tale azione tradimento.** Gli eventi annotati con "no tradimento" non si attiveranno, in questo caso, e non è possibile tornare indietro da tale azione.

Se i KP vanno in negativo, Sasha inizia ad ottenere dei Dom Points (DP), e questo apre scene speciali.

Se hai l'abilità di cottura, puoi preparare un pasto per Sasha (e Bree) alle 08:00 e alle 20:00 per ottenere

LP. Dopo-appuntamento, Sasha può fare sesso con l'giocante:

- Se KP > 50 e le perline anali sono state acquistate, Sasha farà il gioco delle perline. Durante il quale, Mike può scoparla a pecorina, missionario, in piedi, e c'è un'opzione sculacciata.
- Se DP > 25, Sasha scopa Mike con uno strap-on.

Eventi della storia

Trasloco

Prerequisiti: Mike giocante, Soggiorno 09:00-19:00

Sasha cambia casa. Mike può aiutarla o no.

Risultato: Sasha Love Max impostato su 15.

Unboxing

Prerequisiti: Ingresso 09:00-24:00, nessun tradimento innescato, Sasha è nella sua stanza e non dorme

L'giocante può aiutare Sasha a disfare le valigie. Avere energia > 8 o fascino > 15 fornisce ulteriori opzioni di dialogo con più possibilità di LP.

Con casualità, questo evento ha una probabilità del 25% di innescarsi la sera di lunedì, martedì e giovedì. Ha il 100% di possibilità di innescarsi il sabato alle 19:00.

Risultato: Sasha Love Max impostato su 20

Scottie appare

Prerequisiti: Mike giocante, Soggiorno, 7 giorni giocati, nessun tradimento innescato

Appare l'ex fidanzato di Sasha, Scottie. Con Sasha LP > 25 ci sono più opzioni di conversazione che portano a più KP / DP per Sasha, ma bisognerà muoversi rapidamente e completare "Biliardo" al più presto per arrivare a questo punto.

Scottie parla

Prerequisiti: Mike giocante, scena precedente completata, Sasha LP < 50

Sasha e Mike parlano di Scottie.

Biliardo

Prerequisiti: Pub, Sasha presente, nessun tradimento innescato, Sasha LP 20

Il giocante incontra Sasha al Winchester e la ammira a biliardo. Può scommettere con lei, può aiutarla a finire di traslochi, può cenare con lei.

Risultato: Sasha Love Max impostato su 30 se Mike giocante, 100 se Bree giocante.

Sasha ha una band

Prerequisiti: Mike giocante, corridoio 18:00-24:00, Sasha nella sua camera da letto, Sasha LP 30, nessun tradimento innescato

Mike sente Sasha suonare la chitarra nella sua camera da letto. Se Mike chiede, e Mike ha l'abilità di chitarra, lei invita Mike alla fare pratica con la band.

Flirtare in piscina

Prerequisiti: Mike giocante, Camera da letto, Sasha in piscina (la maggior parte delle sere, ma la pianificazione casuale può far sì che si verifichi prima), Sasha LP > 25

Mike flirta un po' con Sasha a bordo piscina.

Sasha chiede della famiglia

Prerequisiti: Mike giocante, soggiorno, Interazione con Sasha, Sasha LP > 12

Sasha chiede a Mike della sua famiglia, dando a Mike l'opportunità di flirtare.

Mike si unisce alla band

Prerequisiti: Mike giocante, Studio Venerdì 20:00-21:00, nessun tradimento

innescato, abilità chitarra Sasha presenta Mike ad Anna e Kleio e offre l'opportunità di unirsi alla band.

Risultato: Anna e Kleio sbloccati.

Primo concerto

Prerequisiti: Mike giocante, Venerdì 20:00-23:00, Pub, Mike non si è unito alla band

Mike guarda la band di Sasha fare il loro primo concerto.

Risultato: Anna e Kleio sbloccati

Richiesta threesome a Scottie

Prerequisiti: Mike giocante, soggiorno, sesso con Sasha, Sasha DP < 25, Sasha KP < 25, Sasha LP > 75, nessun tradimento innescato

Sasha chiederà a Mike di fare una cosa a tre con lei e Scottie.

Nota: il trio effettivo non è ancora implementato alla versione 19.12.

Confronto threesome con Anna e Kleio

Prerequisiti: Mike giocante, Mike ha avuto trio con Anna & Kleio, Sasha presente, nessun tradimento innescato

Sasha si confronta con Mike su quanto tempo passa con Anna e Kleio..

Se Sasha LP < 75 e Sasha GP < 50 Mike viene scaricato e non si può più uscire con Sasha.

Se LP > 75 e GP > 50, le chiede di partecipare.

Sasha si concede a Mike

Prerequisiti: Mike giocante, cucina, Sasha LP > 62, Sasha KP > 75

Sasha si concede a Mike e lo chiama padrone.

Insicurezze

Prerequisiti: Mike giocante, Soggiorno 20:00-24:00, Sasha LP > 25, nessun tradimento innescato

Sasha vede Mike guardare delle ragazze in una rivista, e diventa adirata.

Insicurezze 2

Prerequisiti: Mike giocante, Estate, Piscina, Sasha LP > 50, Sasha KP > 75, Bree presente e in costume da bagno, scena precedente (Insicurezze) completata, nessun tradimento innescato

Sasha nota che Mike guarda Bree con il costume da bagno.

Insicurezze 3

Prerequisiti: Mike giocante, Bagno, Sasha LP > 75, sesso con Sasha, scena precedente completata, nessun tradimento innescato

Mike entra mentre Sasha è sotto la doccia. Chiede se a Mike piacciono le tette grandi o piccole. Se rispondi "grandi", lei mostrerà Insicurezze.

Insicurezze 4

Prerequisiti: Mike giocante, scena precedente completata.

Sasha dice a Mike che vuole rifarsi le tette. Mike può pagare l'intervento (bonus KP e LP), accettare (nessun bonus) o dire di no (annulla la catena). Se lo fa, sparirà per una settimana per l'operazione.

Insicurezze 5

Prerequisiti: Mike giocante, scena precedente completata, plastica alle tette accettata

Sasha mostra le sue nuove belle tette più grandi, e fa a Mike una spagnola.

A Sasha piacciono le bionde

Prerequisiti: Mike giocante, Soggiorno 20:00-24:00, Sasha LP > 62, Bree presente, nessun tradimento innescato

Sasha cattura Mike a guardare Bree. Se Mike dice che gli piacciono le bionde, Sasha si arrabbierà, ma inizierà a pensarci.

A Sasha piacciono le bionde 2

Prerequisiti: Mike giocante, Soggiorno 20:00-24:00, Sasha LP > 65, no tradimento, Mike ha detto che gli piacciono le bionde, nella scena precedente.

Sasha mostra i suoi nuovi capelli biondi. Se a Mike non piace, 7 giorni dopo tornerà di nuovo bruna.

La resa dei conti di Bree e Sasha

Prerequisiti: Sesso con Bree 3 volte, Sesso con Sasha 3 volte, entrambe le ragazze presenti

Sasha e Bree si confrontano sul sesso con Mike.

Risultato: Se entrambe le ragazze hanno GP > 50, si ottiene un harem in casa. In caso contrario, se Sasha LP > 88, Bree se ne va. Se Bree LP > 88, Sasha se ne va. Se entrambe hanno < 88 LP, entrambe se ne vanno.

Scene di sesso

Pompino davanti la TV

Prerequisiti: Mike giocante, Sasha LP > 75, sesso con Sasha, guardare la TV con Sasha. **Ripetibile**

Se Mike guarda Porno con Sasha, lei può fargli un bel pompino.

Pompino a tre davanti la TV

Prerequisiti: Mike giocante, harem in casa, Sasha LP > 75 , Bree LP > 75 sesso con Bree, guardare la TV con entrambi.

Ripetibile

Se Mike guarda Porno con entrambe, riceverà un pompino di gruppo.

Triplo pompino di compleanno

Prerequisiti: Mike giocante, Harem in casa, Salotto durante il compleanno di Mike 14:00-18:00 Sasha LP > 75, Bree LP > 75, sesso con Bree, TV con entrambi.

Questa scena speciale si svolge solo per il compleanno di Mike.

Foursome con la Band

Prerequisiti: Mike giocante, Living Room 20:00-22:00, Sasha ha richiesto il foursome

Mike, Sasha, Kleio e Anna fanno un foursome.

Risultato: Sasha viene aggiunto all'Harem.

Puttane

Prerequisiti: Mike giocante, Sasha con collare, Bree con collare, Sasha > 90 KP, Bree > 90 KP, harem in casa, guardare la TV (entrambe presenti)

Mike può portare entrambe le ragazze a fare una passeggiata con il loro collare.

Puttane 2

Prerequisiti: Mike giocante, Sasha con collare, Bree con collare, Sasha 100 KP, Bree 100 KP, harem in casa, guardare la TV (entrambe presenti)

Mike porta le sue puttane a fare una passeggiata, e gli fanno un doppio pompino.

Pompino in doccia

Prerequisiti: Mike giocante, fare una doccia, 20:00-24:00, Sasha LP > 75, Sasha KP > 50, sesso **ripetibile**

Sasha dà a Mike un pompino sotto la doccia.

Doccia tra ragazze

Prerequisiti: Mike giocante, camera da letto 20:00-22:00, Bree GP > 50, GP di Sasha > 50
ripetibili

Mike guarda Bree e Sasha fare sesso sotto la doccia.

Scopata in casa

Prerequisiti: Qualsiasi stanza in casa 20:00-24:00, Sesso con Bree almeno due volte, Sasha LP > 75

Ripetibile

Puoi chiedere a Sasha di fare sesso a casa. Se Bree è nella stanza e l'harem in casa è attivo, Bree chiederà di partecipare.

Il bagno ha il suo CG.

Massaggio ai piedi

Prerequisiti: Guarda la TV con Sasha Lun-ven 20:00-24:00, abilità di massaggio, Sasha > 25

LP L'abilità di massaggio può essere appresa acquistando un libro nel negozio di libri.

Quando guardi la TV con Sasha, con l'abilità di massaggio, Mike può farle un massaggio ai piedi.

Footjob

Prerequisiti: Guarda la TV con Sasha Lun-ven 20:00-24:00, abilità di massaggio, Sasha > 50 LP, Sasha > 25

DP L'abilità di massaggio può essere appresa acquistando un libro nel negozio di libri.

Quando guardi la TV con Sasha, con l'abilità di massaggio, Lei può farti un footjob. Questo richiede punti dom.

Leccata ai piedi

Prerequisiti: Guarda la TV con Sasha Lun-ven 20:00-24:00, abilità di massaggio, Sasha > 50 LP, Sasha > 50 DP

L'abilità di massaggio può essere appresa acquistando un libro nel negozio di libri.

Quando guardi la TV con Sasha, possedendo l'abilità di massaggio, lei ti chiederà di leccarle i piedi.

Altri eventi

appuntamento al caffè

Prerequisiti: appuntamento al bar del centro commerciale, Sasha > 25 LP

Mike porta Sasha al bar. Questo appuntamento offre l'opportunità di +/- 10 KP come metodo per aumentare rapidamente / abbassare questa statistica.

Sasha ha una brutta brutta giornata

Prerequisiti: Mike giocante, Band attività di pratica con la band, pratica con la band > 25

La pratica della band è interrotta da Sasha, che ha una brutta giornata. Mike la segue e le parla. Può guadagnare 5 KP o DP con le giuste opzioni di conversazione.

Incazzata!

Prerequisiti: Tradimento a Sasha

Quando provi a interagire con Sasha, ti manderà a quel paese.

Spettacolo in discoteca

Prerequisiti: Mike giocante, Sesso con Audrey, sesso con Sasha, appuntamento in discoteca con Sasha, Audrey presente

Audrey flirta con Mike davanti a Sasha. Sasha affronta Mike per averla tradita con Audrey. Sasha scarica Mike.

Risultato: Interazione romantica con Sasha interrotta.

Samantha

Acquisizione	Strada, 10:00-17:00, minimo 7 giorni giocati
Disponibilità	Pubblico, Mike giocante
Gravidanza	Sì (se le dici che il bambino è di Ryan lei lascia il gioco)
Collare	No
Tratti caratteriali	giocosso, gourmand, famiglia
Fattori di desiderio	fascino, fitness, danza, vestiti, biancheria intima, cinema, no ristorante, no shooting
Argomenti di discussione	viaggi, persone, amore, computer, moda, politica, cibo
Dpl	fascino, fitness e abilità: danza
Matrimonio	Sì
Harem	Nessuno
Regalo	Libro di bellezza, t-shirt divertente

Samantha era la coinquilina di Mike, ma ha cambiato casa per vivere con il suo fidanzato Ryan Mike aveva una cotta per Samantha (e ce l'ha ancora).

Samantha non è inizialmente disponibile, e può esserlo solo a seconda della progressione della storia del suo matrimonio.

Dopo un appuntamento di successo, Samantha può fare un pompino, spagnola, missionario o pecorina. In caso della pecorina, ci sono opzioni per benda, dildo e perline anali.

Eventi della storia

Introduzione

Prerequisiti: Strada, 10:00-17:00, > 7 giorni giocati

Mike incontra Samantha per strada ed ha una conversazione con lei per ritrovarsi.

Risultato: Samantha diventa disponibile. Samantha Love Max impostato su 20.

Samantha si trasferisce

Prerequisiti: Panetteria, Samantha LP > 20

Mike incontra Samantha nel suo lavoro alla panetteria. Dopo aver chiacchierato, gli chiede di aiutarla a finire di spostare la sua roba.

Risultato: Samantha Love Max impostato su 30.

Samantha fa i compiti

Prerequisiti: Parco 09:00-17:00, Samantha > 30 LP

Mike trova Samantha al parco, alle prese con i compiti. Prova ad aiutarla. Questa scena ha dialoghi diversi se la conoscenza > 25.

Questo evento inizierà il timer sul matrimonio di Samantha, che accadrà il primo sabato dopo 7 giorni. Gli eventi intermedi che non vengono attivati non si verificheranno.

Risultato: Samantha Love Max impostato su 40

Ryan tradisce Samantha

Prerequisiti: Nightclub, Samantha > 40 LP

Mike spia Ryan in discoteca, chiede ad una ragazza di fare sesso. Così scatta una foto come prova per Samantha.

Di' a Samantha Ryan che è traditore

Prerequisiti: Interagire con Samantha, mostrando le prove

Mike ha l'opportunità di dire a Samantha di Ryan Può scegliere di non farlo e lasciarla andare fino in fondo.

Risultato: Samantha Love Max impostato su 50

Samantha tradisce Ryan (percorso A)

Prerequisiti: Casa, 22:00-04:00, averle parlato di Ryan

Samantha si presenta a casa di Mike, ubriaca e sconvolta. Lei chiede a Mike di dirle la ama; se dice di sì, faranno sesso.

Risultato: Samantha può essere baciata.

Samantha chiede un appuntamento (percorso A)

Prerequisiti: Panetteria, Samantha > 50 LP, scena tradimento Ryan

Samantha ha detto a Ryan di ciò che è successo e chiede a Mike portarla fuori. Ci sono diverse opzioni con dialoghi molto diversi.

Risultato: Samantha Love Max impostato su 75; Samantha è disponibile per un appuntamento, e non è più fidanzata con Ryan Fine del percorso A.

Matrimonio di Samantha (percorso B)

Prerequisiti: Sab 12:00-20:00, Samantha inconsapevole del tradimento Ryan oppure 7 giorni passati senza giocare la scena "Ryan tradisce Samantha"

Mike va al matrimonio di Sam e Ryan Ci sono diversi percorsi possibili:

- Se Mike sapeva degli imbrogli e non l'ha detto, può andare a fare una passeggiata. Samantha scopre Ryan che scopa con Natalie in bagno e si offre di scopare Mike per vendetta. Si apre il percorso D, che non è ancora implementato.
- Mike può andare in bagno e scoprire Ryan che scopa con Natalie (la damigella d'onore).

Risultato: Samantha Max LP impostato su 60.

Questo non è un matrimonio! (percorso B)

Prerequisiti: Samantha presente 10:00-18:00, Samantha > 60 LP, matrimonio di Samantha giocato.

Mike incontra Samantha. Il suo matrimonio non è quello che sperava, così frequenta Mike. Vanno a fare shopping e poi Sam va a casa con Mike. Alla fine Ryan manda un messaggio a Samantha e lei se ne va.

Risultato: Samantha Max LP impostato su 70, libro (scelta tra abilità: cucina, 2 fitness o 2 fascino)

Il matrimonio fa schifo (percorso B)

Prerequisiti: Casa, 20:00-24:00, Samantha > 70 LP, giocato "Questo non è un matrimonio!"

Samantha ha parlato con Ryan del fatto che il loro matrimonio non funzionava, e lui è sparito. Cerca conforto e poi sesso.

In seguito, Mike ha l'opportunità di dirle che Ryan l'ha tradita, se lo sa.

Se Mike glielo dice, Sam chiede perché Mike ha aspettato così a lungo. Se dice che lei non è da meno, lei se ne va, e questo apre il sentiero D. Se chiede scusa, si apre il percorso E.

Se Mike non le dice del tradimento, suggerisce una cosa a tre con Ryan (percorso C).

Risultato:

Samantha Max LP impostato su 80

Traditrice incinta (percorso B)

Prerequisiti: Casa 16:00-24:00, Sam è rimasta incinta durante "il matrimonio fa schifo" e Mike non si è scusato per non aver detto del tradimento.

Sam è incinta e non sa chi sia il padre.

Risultato: Samantha Max LP impostato su 90

Sam pone domande personali (percorso C)

Prerequisiti: 14:00-15:00, 10% di probabilità, Samantha > 80 LP, Sam ha suggerito un trio durante "il matrimonio fa schifo"

Sam chiama Mike e fa domande personali sulla sua vita sessuale.

Risultato: Samantha Max LP impostato su 85

Sam e Ryan parlano di un threesome (percorso C)

Prerequisiti: Panetteria, Sam presente, scena "domande personali" giocata, Samantha > 85 LP

Sam e Ryan parlano con Mike del potenziale threesome. Ryan non è molto contento. Se Mike non indica interesse, il percorso termina.

Risultato: Samantha Max LP impostato su 90

Samantha MMF (percorso C)

Prerequisiti: Soggiorno, venerdì 20:00-22:00, "Sam e Ryan parlano del threesome" giocata, Samantha > 90 LP

Sam e Ryan sono venuti per un threesome.

Samantha scarica Ryan (percorso E)

Prerequisiti: 14:00, 25% di possibilità, Sam sa del tradimento e Mike si è scusato. Samantha > 80 LP

Sam dice a Mike che sta scaricando Ryan Ryan si presenta molto arrabbiato e potrebbe esserci una rissa. Mike se ne va con Samantha.

Risultato: Sam divorzia ed è single.

Altri eventi*Samantha ha dimenticato i soldi*

Prerequisiti: Pub, Samantha presente, 5% di possibilità

Samantha ha dimenticato i suoi soldi. Mike può offrire di pagare, per 1 LP.

Samantha vuole un vestito

Prerequisiti: **Negozi** di abbigliamento, Samantha presente, 5% di possibilità

Samantha vuole un vestito, ma non può permetterselo. Mike può comprarlo per lei per un paio di LP.

Samantha incontra Bree

Prerequisiti: Pub, > 20 giorni giocati, Bree presente

Mike presenta Samantha a Bree.

Samantha incontra Sasha

Prerequisiti: Pub, > 5 giorni giocati, Sasha presente

Mike presenta Samantha a Sasha.

Samantha chiacchiera con Bree

Prerequisiti: Pub o Nightclub, Samantha conosce Bree, 10% possibilità

Sam e Bree parlano. Tale scena è ripetibile e può cambiare a seconda di dove si trova nella trama di Sam.

Shopping per il bambino

Prerequisiti: Appuntamento al centro commerciale con Sam, Sam incinta

Mike e Sam fanno shopping per i vestiti del bambino.

Aletta

Acquisizione	Immediata
Disponibilità	Pubblico, Mike giocante
Gravidanza	Sì
Collare	Sì (75 KP)
Tratti caratteriali	Dominante
Fattori di desiderio	shooting, moda, no cinema, no dolci, no casa, carriera, ristorante
Argomenti di discussione	Viaggi, sesso (>60 LP)
Dpl	fascino, carriera
Regalo preferito	vestiti, biancheria intima
Matrimonio	Sì
Harem	Nessuno
Regalo	50\$ (sempre)

Risultato:

Aletta è il capo di Mike in ufficio. Può avere Dom Points (DP).

Dopo un appuntamento, Aletta fa sesso in posizione cowgirl. Con > 75 KP, si può anche fare una cowgirl anale.

Aletta inizia con KP limitati a 25 e questo attualmente non può essere aumentato.

Eventi della storia*Introduzione di Aletta*

Prerequisiti: Charm > 30, pausa caffè in ufficio

Mike vede Aletta fumare in ufficio e ha diverse opzioni da seguire che portano però a modifiche di KP o LP minore.

Aletta appare come personaggio. Aletta Max LP impostato su 10.

Aletta discute con un dipendente

Prerequisiti: Charm > 40, lavoro o lavoro sodo, Aletta > 10 LP

Un impiegato scontento chiama da ad Aletta della cagna. Mike può difendere la sua posizione o no. In seguito, Mike può offrire o suggerire un massaggio.

Risultato: Aletta Max LP impostato su 20.

Flirt in ufficio

Prerequisiti: Charm > 50, lavoro o duro lavoro, Aletta > 20 LP

Mike e Aletta flirtano un po' in ufficio. Mike ha l'opportunità di toccarla, cosa che le piace un po'.

Risultato: Aletta Max LP impostato su 30

Massaggio ai piedi in ufficio

Prerequisiti: Charm > 60, lavoro o lavoro sodo, Aletta > 30 LP

Aletta si sente frustrata in ufficio e Mike le fa un massaggio ai piedi, e poi le lecca la figa.

Risultato: Aletta Max LP impostata su 40

Incontra il CEO

Prerequisiti: Charm > 80, lavoro o lavoro sodo, Aletta > 40 LP

Aletta presenta Dwayne, il CEO dell'azienda.

Risultato: Aletta Max LP impostato su 50

Moto di Aletta

Prerequisiti: Charm > 55, Street Sab-Dom 12:00-18:00, Aletta > 25 LP

Aletta vede Mike per strada e gli offre un passaggio sulla sua moto. Se accetta, riesce a strusciarla un po' mentre sono in moto.

Il poligono di tiro

Prerequisiti: Charm > 70, Sat 09:00-11:00, Aletta LP > 35, scena precedente completata.

Aletta invita Mike ad andare al poligono di tiro, e fanno un po' di pratica.

Il poligono di tiro 2

Prerequisiti: Charm > 90, Sat 09:00-12:00, Aletta LP > 50, fatto Il poligono di tiro

Aletta invita Mike ad andare al poligono di tiro, e fanno un po' di pratica. Aletta fa un pompino a Mike e Mike fa un ditalino ad Aletta.

Risultato: Aletta Max LP impostato su 100

Sculacciata

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Aletta 45 LP, Aletta 25 KP, lavorare o lavorare sodo

Aletta ammetterà che vorrebbe essere "disciplinata" da Mike.

Anna

Acquisizione	Quando apre lo Studio
Disponibilità	Pubblico, Mike giocante
Gravidanza	No
Collare	No
Tratti caratteriali	sottomessa, giocosa
Fattori di desiderio	fascino, musica, concerto, no biancheria intima, no ristorante
Argomenti di discussione	Amore, Musica, Viaggi, Sesso (>60 LP)
Dpl	Fascino
Matrimonio	No
Harem	Band
Regali	Libro di pratica della chitarra

Anna è un membro della band di Sasha. Anna inizia essendo al 75% lesbica. e con 20 KP.

Dopo un appuntamento, Anna rivelerà il suo tatuaggio che dice "Puttana anale". Farà sesso cowgirl sia vaginale che anale, e con fascino > 50 o perline anali, può giocare con il culo anche durante il sesso vaginale per 10 KP.

Risultato:

Se Mike non ha acquisito l'abilità di chitarra, dopo essere stata presentat Anna può dargli il libro di chitarra per imparare.

Eventi della storia*Uscita al Pub con Anna*

Prerequisiti: 20:00-21:00, Anna > 20 LP

Anna ubriaca chiama Mike, che la raggiunge.. Si ubriacano insieme e alla fine Mike aiuta Anna a tornare a casa.

Risultato: Anna Max LP impostato su 100

La cattiva abitudine di Anna

Prerequisiti: Pratica della band, pratica > 25, Anna LP > 25

Anna ha una brutta giornata in studio e il resto della band si arrabbia con lei. Mike arriva per provare ad aggiustare la situazione.

Kleio e Anna, resa dei conti

Prerequisiti: Sesso con Kleio > 3 volte, sesso con Anna > 3 volte, entrambe sono

presenti e parlano del sesso con Mike.

Se entrambi hanno lesbo > 50 e LP > 75, questo attiverà l'harem della band.

La band Harem, o le ragazze che non avevano abbastanza qualifiche lasciano Mike.

Appuntamento con Kleio e Anna

Prerequisiti: Pratica con la band, harem con la band

Kleio e Anna organizzano un appuntamento con Mike, che porta ad una cosa a tre.

Questo attiverà una resa dei conti con Sasha se il suo LP è troppo basso.

Hanna

Acquisizione	Acquisto un abbonamento a una palestra
Disponibilità	Pubblico, Mike giocante
Gravidanza	Sì
Collare	Sì (50 KP)
Tratti caratteriali	Ribelle, sportiva
Fattori di desiderio	fitness, parco, parco acquatico, no discoteca
Argomenti di discussione	amore, sesso, cibo, viaggi, sport, moda, politica, tv, libri, persone, computer

Dpl	Fitness
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Polvere proteica (consumabile, +5 fitness)

Hanna è una seria appassionata di fitness, e suo padre possiede la palestra. Lei è timida con un fisico molto scolpito.

Se Hanna fa sesso dopo un appuntamento, farà la posizione cowgirl. Avrai bisogno di un preservativo a meno che LP > 90.

Eventi della storia

L'introduzione di Hanna

Prerequisiti: Palestra 10:00-17:00, >7 giorni di gioco, Fitness > 20, Allenamento o allenamento pesante.

Mike vede Hanna correre sul tapis roulant.

Hanna si masturba

Prerequisiti: Palestra 10:00-17:00, Fitness > 30, Allenamento o duro allenamento, fatto l'introduzione di Hanna

Mike, mentre fa la doccia, guarda Hanna masturbarsi senza sapere chi è.

Incontro con Hanna

Prerequisiti: Rinnovare l'iscrizione alla palestra, Fitness >

Mike viene presentato ad Hanna. Scopre che suo padre possiede la palestra, e a volte lei lavora lì.

Doccia con Hanna

Prerequisiti: Allenarsi o allenarsi duramente, Fitness > 50, Hanna > 20 LP, scena incontro con Hanna giocata.

Hanna chiede coraggiosamente di unirsi a Mike nella doccia. Se accettata, fa un pompino a Mike.

Risultato: Hanna Love Max impostato su 100.

Scottie

Acquisizione	7 giorni di gioco
Disponibilità	Pubblico, Bree giocante
Gravidanza	No
Collare	No
Tratti caratteriali	Ribelle, sottomesso, perverso

Risultato:

Fattori di desiderio	Fascino, no casa
Argomenti di discussione	Viaggi, moda
Dpl	Fascino
Matrimonio	No
Harem	Nessuno

Scottie è l'ex ragazzo di Sasha. Per Mike giocante, può apparire in un paio di scene, e Sasha può chiedere a Mike di includerlo in un trio che non è ancora implementato.

Per Bree è un personaggio con cui poter interagire.

Dopo un appuntamento, Scottie può scopare con Bree. Possono fare sia sesso anale che vaginale. Con una moralità abbastanza bassa, Bree può leccargli il cazzo dopo il sesso anale.

Eventi della storia*L'introduzione di Scottie*

Prerequisiti: soggiorno, giorni giocati > 7

Scottie esce dalla camera da letto di Sasha dopo che lei lo scarica. Bree può flirtare con lui. Se lo fa, Scottie diventa un personaggio con cui interagire.

Risultato: (se c'è stato il flirt) Scottie Max LP impostato su 100.

Audrey

Acquisizione	7 giorni di gioco
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì
Collare	Sì
Tratti caratteriali	principesca, sottomessa, ribelle, stuzzicante
Fattori di desiderio	Fitness, fascino, arti marziali, soldi, borsa, vestiti, sextoy, parco acquatico, no casa
Argomenti di discussione	amore, sesso, cibo, viaggi, sport, moda
Dpl	fitness, fascino, arti marziali, soldi
Matrimonio	No
Harem	Si (Palla, Audrey)
Regali	Niente

Audrey è la collega di Mike. È una masochista e le piace il dolore. Lei flirta con Mike facendolo incazzare, per puro piacere. Lei non è molto attenta ai dettagli e fa un sacco di errori sul lavoro, ma alcuni di questi sono di proposito, per farsi punire.

Dopo un appuntamento, Audrey si fa scopare nella posizione del cucchiaino.

In ufficio, Audrey verrà occasionalmente da Mike a chiedere aiuto dopo aver commesso un errore. Se accettata, Mike spende 2 ore e guadagna 1 LP con Audrey. Se rifiutato, si perdono LP.

Eventi della storia

Mike salva Audrey

Prerequisiti: Charm > 20, Fitness > 20, Pub, Audrey presente

Mike vede Audrey minacciata da Danny. Mike può scegliere di aiutarla. Se Mike sceglie di non aiutarla, Audrey diventa non più disponibile.

Se sceglie di aiutarla, può scegliere di dire che è il suo giocattolo (lei ti prendere in giro più tardi), combattere Danny o intimidirlo. Per combattere Danny, sono necessari 75 fitness o 50 abilità di fitness - arti marziali.

Risultato: Se aiutata, Audrey è disponibile, Audrey Max LP è impostato su 20.

Audrey ringrazia Mike per l'aiuto

Prerequisiti: ufficio, Audrey aiutata, Audrey LP > 20

Audrey ringrazia Mike per averla aiutata con Danny, e flirta con lui in un modo abbastanza confusionario.

Risultato: Audrey Max LP impostato su 30.

Audrey in palestra

Prerequisiti: Palestra, Audrey LP > 30

Mike vede Audrey in palestra e la fissa per un po'. Se lui va da lei, lei lo schiaffeggia per provocarlo.

Risultato: Audrey Max LP impostato su 40.

Incontro al parco acquatico

Prerequisiti: parco acquatico, estate, sat 12:00-16:00, scena Audrey in palestra giocata, Audrey LP > 40

Mike incontra Audrey al parco acquatico. Si baciano, e se Mike cerca di palparla può aumentare KP

Risultato: Audrey Max LP impostato su 50.

Sega al ristorante con Audrey

Prerequisiti: Venerdì, 19:00, Audrey LP > 50, scena parco acquatico giocata

Audrey invita Mike ad un appuntamento al ristorante di alta classe. Mentre è lì, lei gli fa una sega e una volta fatto un casino, se ne va.

Risultato: Audrey scompare.

Punizione di Audrey

Prerequisiti: Charm > 50, lavoro o lavoro sodo, scena "sega al ristorante" giocata, Audrey LP > 50
Audrey riappare in ufficio, e Mike è arrabbiato. Se non si trattiene, la scopa proprio lì sulla sua scrivania.
Audrey lo adora.

Risultato: Audrey riappare, Audrey Max LP impostato su 60.

Culetto fotocopiato

Prerequisiti: Charm > 60, lavoro o lavoro sodo, scena precedente giocata, Audrey LP > 60

Mike trova una fotocopia di un culo, e Lavish è lì vicino. Può usarla per flirtare con Lavish per 10 KP.
Potrebbe accusare Aletta, Shiori o Audrey di lasciare la foto lì per lui.

Risultato: Audrey Max LP impostato su 70

La minaccia di Audrey

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, scena "sculacciata" giocata, Audrey > 45 LP, Audrey > 25 KP

Audrey viene da Mike e minaccia di andare a denunciarlo alle Risorse Umane perché è un pervertito. Se lui "Accetta", lei ritornerà.

Audrey viene catturata

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Audrey > 55 LP, Audrey > 50 KP, scena precedente giocata.

Aletta cattura Audrey mentre tritura alcuni documenti importanti, e la porta da Mike. Mike ha la possibilità di lasciare Aletta rimanere e guardare, il che aumenta LP e KP di Aletta.

Mike sculaccia Audrey.

Audrey si becca più sculacciate

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Audrey > 65 LP, Audrey > 75 KP, scena precedente giocata

Audrey fa ancora più "errori". Mike la chiama e la sculaccia di nuovo, questa volta infilato anche qualche dito.

Vai in palestra!

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Niente abbigliamento sportivo, Audrey presente

Se non avete ancora acquistato abiti sportivi, Audrey ti dirà di andare in palestra, e che avrai bisogno di abiti sportivi per farlo.

Kleio

Acquisizione	Pratica con la band O concerto di Sasha
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì (88 LP necessari per tenere il bambino)

Collare	Sì
Tratti caratteriali	Ribelle, chitarra, musica
Fattori di desiderio	Fitness, conoscenza, chitarra, pub, no centro commerciale
Argomenti di discussione	amore, sesso(>25charm), cibo (cucina), politica, viaggi, moda, libri(>25 charm), musica
Dpl	fitness, conoscenza, chitarra
Matrimonio	No
Harem	Band
Regali	Occhiali da sole, stivali militari

Kleio è una ribelle tatuato che fa parte della band di Sasha.

Dopo l'appuntamento, farà un pompino, pecorina e missionario. Mike ha bisogno di altri 50 punti fitness per avere più pompini. Richiede 90 LP o di essere ubriaca (almeno 3 bevande) per fare sesso senza preservativo. Con 50 KP farà sesso anale.

Kleio inizia al 100% GP andando a scendere, mentre progredisce attraverso la sua storia.

Eventi della storia

Uscita con Kleio al centro commerciale

Prerequisiti: 14:00, Kleio LP > 10, Kleio presentata, con la band o mentre suonava.

Kleio chiama Mike e si offre di andare al centro commerciale. Farà qualche domanda, e se è soddisfatta delle risposte parlerà di come ha rotto con la sua ragazza. Se Mike risponde bene, lei perderà 5 GP.

Risultato: Kleio può essere baciata, Kleio Max LP impostato su 20

Kleio si fa un tatuaggio

Prerequisiti: 17:00, Kleio LP > 20, scena precedente giocata.

Kleio chiama Mike e gli chiede di andare con lei mentre si fa un tatuaggio. Fa qualche domanda a Mike, incluso quale tatuaggio scegliere. Se Mike risponde in modo appropriato, lei dice che si è divertita e perderà 5 GP. **Risultato:** Kleio Max LP impostato su 50

Kleio scatena l'inferno

Prerequisiti: Svegliati, 05:00-09:00, Kleio LP > 40 dollari, scena tatuaggio giocata

Kleio sveglia Mike con una chiamata e gli chiede di uscire. Fa un sacco di casino.. Se Mike non fa domande e va d'accordo, lei flirterà un po', poi perderà 5 GP.

Risultato: Kleio Max LP impostato su 75

Sessio in studio con Kleio

Prerequisiti: Studio, scena precedente giocata, essere nella band, Kleio > 75 LP

Sasha si arrabbia e va via dalla sessione di pratica con la band. Mike può confortarla, ma Sasha lo rimanda indietro.

Lui e Kleio poi fanno sesso in studio.

Risultato: Kleio Max LP impostato su 90

Kleio e Anna, resa dei conti

Prerequisiti: Sesso con Kleio > 3 volte, sesso con Anna > 3 volte, entrambe presenti

Kleio e Anna si confrontano con Mike sul sesso.

Se entrambi hanno lesbo > 50 e LP > 75, questo attiverà l'harem della band.

Risultato: Harem della band, oppure le ragazze rifiutano Mike.

Appuntamento con Kleio e Anna

Prerequisiti: Pratica con la band, harem con la band

Kleio e Anna organizzano un appuntamento con Mike, che porta ad una cosa a tre.

Questo attiverà una resa dei conti con Sasha se il suo LP è troppo basso.

Lexi

Acquisizione	Incontro notturno in un vicolo, 7 giorni giocati.
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì (inizia con la pillola, biosogna usare un Comando per dirle di smettere di prenderla.)
Collare	No
Tratti caratteriali	Zoccoletta, silenziosa, trashy, povera, pigra
Fattori di desiderio	Fitness, conoscenza, chitarra, pub, no parco acquatico
Argomenti di discussione	amore(>25LP), sesso, cibo, tv, moda
Dpl	fitness, conoscenza, chitarra
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Mutandine di Lexi(25LP, consumabile, +5 divertimento), preservativi

Lexi è semi-barbona, prostituta tossicodipendente. Non è intelligente, ma può essere dolce. I suoi incontri iniziali possono costare a Mike.

Dopo un appuntamento, Lexi può fare un pompino e posizioni in piedi. Mike può darle dei farmaci per cambiare un po' l'esperienza. Ci sono diversi dialoghi, se lei è incinta.

Eventi della storia

Incontro nel vicolo

Prerequisiti: Via 22:00-04:00, 7 giorni giocati, > 250\$

Mike incontra Lexi in un vicolo per strada. Mentre interagisce con lei, salta fuori Danny. Lexi chiede improvvisamente aiuto a Danny, e c'è una rissa.

Mike può vincere questo combattimento con 50 fitness, o 25 abilità di fitness - Arti Marziali. Se Mike ha già sconfitto Danny (nella scena di Audrey) Danny non attaccherà.

Se Mike perde l'incontro, perde anche 500 dollari (o tutti i suoi soldi se ne ha meno).

Risultato: Potenziale perdita di 500.

Pompino in discoteca

Prerequisiti: Nightclub, scena precedente giocata

Mike incontra Lexi nella discoteca, che gli offre un pompino in bagno. Se questo pompino non viene accettato, Lexi lascia il gioco.

Se il pompino viene accettato, Lexi ruba il portafoglio di Mike e prende fino a 500

Risultato: soldi persi oppure Lexi che lascia il gioco.

Divertimento in piscina

Prerequisiti: Soggiorno 20:00-24:00, scena precedente giocata

Mike riceve una telefonata da Lexi, che è proprio fuori casa. Lei riesce a farsi invitare dentro per divertirsi un po' in piscina.

Risultato: Lexi diventa disponibile. Lexi Max LP impostato su 100.

Lexi incontra Jack

Prerequisiti: appuntamento al centro commerciale con Lexi, 5% di possibilità, Lexi > 75 LP

Mike e Lexi incontrano Jack al centro commerciale, e lui la stuzzica un po'.

Jack chiede di Lexi

Prerequisiti: 16:00-17:00, 5% di possibilità, scena precedente giocata

Jack chiama Mike e chiede se fa sul serio con Lexi. Se Mike dice di no, Jack offre soldi per Lexi. Mike può accettare per 500.

Mike il pappone

Prerequisiti: Parlare con Lexi, Jack chiede di Lexi giocata

Mike dice a Lexi che le sta facendo da pappone con Jack, e che le darà la metà dei 500 dollari se andrà con lui. Lei accetta per soli 10 LP persi.

Lexi la puttana

Prerequisiti: Strada, 15:00-17:00, scena pappone giocata

Lexi e Jack si incontrano, e Jack ottiene quello per cui ha pagato.

Risultato: guadagnati 250\$.

Lexi sta ancora spacciando

Prerequisiti: Parco 00:00-05:00, Lexi > 75 LP

Mike prende Lexi per strada, trovandola a spacciare droga, dopo aver promesso di aver smesso.

Lui la punisce con il suo cazzo.

Lexi incontra Sasha

Prerequisiti: appuntamento al centro commerciale, Lexi > 75 LP, Sasha > 75 LP e

presente nel negozio di abbigliamento. Sasha vede Lexi con Mike.

Se Sasha ha accettato di essere la schiava di Mike, è mite e chiede se Lexi gli piace.

Se non lo è, si arrabbia e perde 20 LP.

Lexi si concede a Mike

Prerequisiti: Parlare con Lexi, Lexi incontra Sasha essendo schiava, giocata

Mentre parla con Lexi, si offre a Mike. Mike può accettare o rifiutare la sua richiesta di diventare sua schiava.

Divertimento in discoteca

Prerequisiti: Nightclub, Lexi presente o in appuntamento, sesso con Lexi almeno due volte, Lexi > 37 LP,

Lexi > 25 KP in discoteca, Mike può chiedere a Lexi un pompino dal menu di interazione.

Kylie

Acquisizione	università, 7 giorni giocati
Disponibilità	Mike giocante o Bree giocante
Gravidanza	Sì
Collare	Sì
Tratti caratteriali	Yandere, sottomessa, giocosa

Fattori di desiderio	Fitness, fascino, conoscenza, spiaggia
Argomenti di discussione	
Dpl	Fitness, fascino, conoscenza
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Biscotti, Testa(regalo speciale di Natale)

Kylie è la sorella minore diciottenne di Alexis (l'ex fidanzata di Mike). Ha una statistica speciale chiamata Yandere, che rappresenta come la sua gelosia possa renderla violenta. Tale caratteristica è viene mostrata principalmente quando Kylie vede Mike che interagisce con altre ragazze, ad esempio mentre le bacia in sua presenza. Ci sono anche eventi casuali in appuntamenti con Kylie che possono scatenare questo suo tratto caratteriale, e durante i suoi eventi tale gelosia può aumentare drasticamente, a seconda delle scelte di Mike. Una volta aumentato, lo Yandere non può essere abbassato se non nel raro caso in cui Kylie dà a Mike i suoi biscotti.

Kylie può apparire anche per Bree giocante, ma non come un'opzione interattiva.

Kylie può fare sesso post-appuntamento alla missionaria, cowgirl e pecorina. Può fare tutte le posizioni se LP > 90, ma è attualmente limitata a 50. Per la cowgirl, KP ≤ 50 Per il missionario, KP tra 25 e 75. E per la pecorina, KP > 50.

Eventi Mike

Presentazione di Kylie

Prerequisiti: Università 10:00-17:00, > 7 giorni giocati

Kylie vede Mike all'università e si ripresenta. L'ultima volta che Mike l'ha vista lei era una bambina, ma ora è un'adulta molto attraente. Mike è in conflitto su di lei, ma lei è carina e frizzante.

La cotta per Kylie

Prerequisiti: Università, Venerdì. Charm > 50, scena precedente giocata

Mike incontra Kylie all'università, e lei ammette di aver avuto una cotta per lui, quando usciva con Alexis.

Risultato: Kylie diventa disponibile. Kylie Max LP è impostato su 20.

Kylie, sesso telefonico

Prerequisiti: 19:00-24:00, Kylie > 20 LP

Mike chiama Kylie (necessario fare clic sulla sua icona nel menu) e Kylie si masturba mentre lui è al telefono con lei.

Risultato: Kylie Max LP impostato su 50

Kylie si ingelosisce

Prerequisiti: Kylie presente, parlare o complimentarsi con qualsiasi altra ragazza > 50 LP, Kylie > 50 LP, scena precedente giocata

Kylie vede Mike chiacchierare con un'altra ragazza. Lei lo affronta, chiedendo spiegazioni.

Mike può dire che è solo un'amica, o dire a Kylie che gli piace l'altra ragazza, facendola ingelosire violentemente.

In ogni caso, Kylie prende di mira chiunque abbia interagito con Mike.

Kylie chiede aiuto per lo studio

Prerequisiti: Kylie presente, scena gelosia Kylie giocata almeno 3 giorni fa, Mike ha scelto di dire che la ragazza era solo un'amica, Alexis sbloccata.

Nota: Alexis viene sbloccata solo dopo una tripla promozione al lavoro.

Kylie incontra Mike e gli chiede aiuto con i suoi studi. Se accetta vanno e lui le dà alcune indicazioni. Se Mike rifiuta, lei guadagna yandere e se ne va, adirata. Alexis si presenta e offre alcuni consigli su come gestirla.

Kylie fa la pipì su Mike

Prerequisiti: Camera da letto, 22:00-04:00, scene Kylie giocate.

Mike cerca di portare a termine un po' di lavoro a tarda notte, e scopre kylie che fa capolino su di lui. Egli può farla entrare o no, e in entrambi i casi si comporta in modo raccapricciante.

L'omicidio di Natale

Prerequisiti: Casa, Natale, Kylie Yandere > 90

Kylie porta a Mike il suo regalo di Natale. All'inizio Mike è eccitato.

Poi scopre che è la testa di Bree. Mike risponde male, e Kylie uccide Mike.

Risultato: Game over.

Stalking

Prerequisiti: Qualsiasi stanza della casa, 00:00-06:00

A volte Mike vedrà qualcuno fuori casa, ma quella persona se ne andrà prima che Mike possa uscire.

Eventi Bree giocante

L'introduzione di Bree a Kylie

Prerequisiti: Università, > 7 giorni giocati, Mike > 28 LP

Bree vede Mike chiacchierare con Kylie. Kylie diventa gelosa e maleducata. Bree ha la possibilità di mettere Kylie al suo posto, ma causerebbe lo yandere.

Alexis

Acquisizione	Tripla promozione al lavoro
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì
Collare	Sì
Tratti caratteriali	Soldi, fitness, no casa, no parco
Fattori di desiderio	Fitness, fascino, conoscenza, spiaggia
Argomenti di discussione	LP>25: Amore sessuale, cibo, viaggi, libri, persone. LP<25: politica, moda,
Dpl	Fitness, fascino, conoscenza
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Niente

Alexis è l'ex-ragazza di Mike, che ha lasciato dopo aver scoperto che lo stava tradendo. Una volta che Mike raggiungerà il successo finanziario, Alexis tornerà improvvisamente nella sua vita, ma sarà sempre la stessa di prima.

Nota: Alexis ha NTR evitabile.

Eventi della storia

Ritorno con Alexis

Prerequisiti: promosso 3 volte, 10:00-20:00

Alexis chiama Mike per riconciliarsi. Lei lo invita a cena. Egli può rifiutare o accettare, ma in entrambi i casi lei lo chiamerà più tardi per la cena.

Risultato: Alexis Max LP impostato su 20

Cena con Alexis

Prerequisiti: Venerdì-Sat, 14:00-15:00, Denaro >

Nota: questo evento ha NTR evitabile. Per evitarlo, dire qualcosa quando Alexis è flirtato con.

Alexis chiama Mike per la cena prevista. Anche se è la scelta sbagliata Mike va.

Mentre è a cena, un altro uomo flirta con Alexis davanti a Mike. Mike può opporsi se ha fitness > 25 e fascino > 25. Se lo fa, l'uomo se ne va e la cena finisce.

Se Mike non si oppone, Alexis va in bagno e passa molto tempo lì. Se Mike va a controllarla, la vede sbattersi quel tizio in bagno, può scegliere se guardare o andarsene lasciando Alexis con il conto da pagare.

Se non lo fa finiscono il loro pasto.

Risultato: Alexis Max LP impostato su 100

Discutere della cena con Alexis

Prerequisiti: cena con Alexis, tradimento

Mike si avvicina ad Alexis per parlare della sera precedente. Se gli ha detto di averla vista, può scusarsi per essere stato possessivo anche se erano ad un appuntamento, oppure no.

Se ha assistito al tradimento, può dirglielo e lei lascia la partita.

La chiamata arrabbiata di Alexis

Prerequisiti: 09:00-22:00, Cena con Alexis, e Mike è andato via lasciando Alexis con il conto

Alexis chiama arrabbiata dicendo di essere umiliata.

Mike può dirle di andare via e lei lascia il gioco, o lui può stabilire alcune regole di base e lei rimarrà.

Un film con Alexis

Novità della versione 20.1

Nota: questo evento ha NTR evitabile. Per evitarlo, confrontati con il ragazzo sulla data O ottieni Alexis > 50 KP.

Deve avere > 5 energia.

Prerequisiti: Alexis > 30 LP, appuntamento con Alexis, guardare un film

Se guardi un film con Alexis, e Mike ha poca energia o non ha obiettato riguardo la, Alexis potrebbe ancora fare roba con il ragazzo del ristorante. Mike può guardare o confrontarsi con Alexis; confrontarla la renderà non più disponibile.

Appuntamento in spiaggia con Alexis

Novità della versione 20.1

Nota: questo evento ha NTR evitabile. Per evitarlo, hanno evitato le scene NTR precedenti.

Prerequisiti: Alexis > 40 LP, appuntamento in spiaggia con Alexis

Quando Mike porta Alexis in un appuntamento alla spiaggia, se altre scene dacuckold sono già accadute, lei può avere un trio MMF con ragazzi a caso in spiaggia.

Palla

Acquisizione	Centro commerciale 14:00-18:00, > 10 giorni giocati
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì

Collare	Sì
Tratti caratteriali	Principessa, puttana, sottomessa
Fattori di desiderio	Fascino, danza, discoteca, fiori, dolci, no casa
Argomenti di discussione	Viaggi, sport, persone, cibo, amore (LP > 40) sesso (LP > 20)
Dpl	Fascino
Matrimonio	No
Harem	Sì (Palla, Audrey)
Regali	Colonia (5 charm, monouso)

Palla è una modella e la migliore amica di Audrey. Lei è un mix confuso tra cagna e dolce, difficile da conoscere.

Dopo l'appuntamento, Palla si farà scopare a pecorina. Il sesso anale aumenterà il suo KP più rapidamente.

Eventi della storia

presentazione di Palla

Prerequisiti: Centro commerciale 14:00-18:00, > 10 giorni giocati

Mike vede Audrey parlare con una rossa carina nel centro commerciale, e Audrey presenta la sua migliore amica, Palla.

Sesso nello spogliatoio

Prerequisiti: **Negozi** di abbigliamento, Charm > 50

Palla vede Mike nel negozio di abbigliamento e chiede che le compri un vestito che vuole. Mike può pagare o rifiutare. In entrambi i casi lei va a provare il vestito e lo schernisce sul seguirla.

Se Mike la segue, fanno sesso anale mentre Palla finge di non volerlo.

Risultato: Palla diventa disponibile. Palla Max LP impostato su 20, Palla Max KP impostato su 60.

Imparare a ballare

Prerequisiti: Nightclub, danza con Palla

Se Mike non ha l'abilità di danza, Palla gli insegnerà a ballare.

Risultato: Dopo 4 lezioni, Mike guadagna l'abilità di ballare.

Parlare del sesso nello spogliatoio

Prerequisiti: Caffetteria, Palla > 20 LP, scena sesso spogliatoio giocata

Nota: Non è necessario aver fatto sesso per attivare questa scena.

Palla affronta Mike al bar per discutere di quello che è successo. Se Mike ha pagato per il vestito e non l'ha avvicinata, si offre di ripagarlo. Se hanno fatto sesso, lei lo rimprovera.

In entrambi i casi vacilla tra essere cattiva e dolce, e alla fine se ne va.

Risultato: Palla Max LP impostato su 40

Palla invita Mike alla discoteca

Prerequisiti: 24:00-01:00, Palla LP > 40, scena discussione spogliatoio giocata.

Palla suona a Mike nel bel mezzo della notte e gli chiede di andare a ballare con lei.

Se rifiuta, Palla lascia il gioco.

Se accetta, ballano. Se Mike ha abilità di danza, Palla sarà sorpresa, altrimenti no. Poi va in bagno e dice a Mike di seguirla senza farsi vedere.

Se lo fa, si baciano. Poi lei scappa, lasciando Mike sul più bello.

Se Mike non la segue, la trama di Palla viene temporaneamente interrotta.

Risultato: Palla Max LP impostato su 60 e se Mike l'ha seguita in bagno, Palla permetterà di essere baciata.

Palla non è sorpresa

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Mike non è andato in discoteca o non l'ha seguita in bagno, interazione con Palla

Se Mike non ha acconsentito ai capricci di Palla, Mike e Palla avranno una conversazione imbarazzante in cui lei è arrabbiata con lui per averlo rifiutato.

Se Mike la respinge qui, lei lascia il gioco. Se Mike accetta di darle un'altra chance, 3 giorni dopo il suo LP massimo sarà impostato su 60 e la sua trama può progredire.

Palla parla della discoteca

Prerequisiti: Palla presente, scena Palla e Mike in bagno giocata.

Palla si avvicina a Mike la prossima volta che lo vede, e lo ringrazia per esserci stato quando aveva davvero bisogno di qualcuno.

Si baciano, poi lei cerca di allontanarsi. Mike può lasciarla e guadagnare LP, o non lasciarla e guadagnare KP.

Palla invita Mike al ristorante

Prerequisiti: 23:00-24:00, fiori e caramelle regalate a Palla, Palla LP > 60.

Palla suona a Mike fino a tarda notte e gli chiede di venire al ristorante con lei. Mike può rifiutare, e lei ci riproverà, 3 volte al massimo. Ma ci proverà solo 3 volte. Se rifiuta tutte e 3 le volte, la storia di Palla non progredirà oltre.

Se Mike se ne va, prima gli chiede di fare la doccia.

Hanno un bell'appuntamento, e finisce con Palla che fa una pompa a Mike sotto il tavolo.

Risultato: Palla Max LP impostato su 80, Palla è disponibile per gli appuntamenti.

Palla discute di sesso

Prerequisiti: Sesso post-appuntamento con Palla, Palla presente

Palla si avvicina a Mike e presume che Mike la lasci, ora che sono andati a letto insieme.

Se Mike sceglie di non mollarla, parlano della loro relazione.

Nota: Palla ha bisogno di > 50 KP e devi selezionare "Voglio che tu sia mio e il mio da solo" al fine di aumentare Palla Max KP a 70. **Questo è necessario per progredire ulteriormente nella sua trama.**

Risultato: Palla Max LP impostato a 100; Palla Max KP potrebbe essere impostato su 70.

Mettiamo le cose in chiaro

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Palla LP > 70, Palla presente, scena precedente giocata.

Palla cerca di parlare con Mike della loro relazione. Mike può stabilire che sono scopamici, o dichiarare che la vuole come una ragazza, Mike può stabilire se le è permesso o meno di vedere altri uomini, ma solo se Palla KP > 50.

Palla stabilisce i confini

Prerequisiti: 24:00, Palla > 70KP, Palla > 100 LP, scene precedenti giocate.

Fortemente innamorata di Mike, Palla chiama per chiedere se Mike è d'accordo sul vedere altri ragazzi.

Se dice di no, Palla Max KP è portato a 100. Altrimenti rimane a 70.

Palla esce con qualcun altro?

Prerequisiti: Nightclub, Lun-ven 24:00-04:00, scena precedente giocata.

Mike vede Palla entrare nella zona VIP con qualcun altro. Può cercare di seguire, ma sarà ostacolato. Non ha idea di chi sia questa persona misteriosa.

Mike incontra l'uomo misterioso di Palla

Prerequisiti: **Negozio di** elettronica, scena precedente giocata.

Mike incontra il ragazzo misterioso di Palla, che si rivela essere un uomo di nome Shawn che lavora nel negozio di elettronica. Mike indaga su Shawn alla ricerca di informazioni, senza esagerare.

Mike chiede a Palla di Shawn

Prerequisiti: Opzione "parla" disponibile per Palla, Mike incontra l'uomo mistero di Palla, giocata.

Mike chiede a Palla di Shawn e lei impazzisce.

Risultato: Palla scompare.

Shawn affronta Mike su Palla

Prerequisiti: Via 20:00-24:00, passati due giorni dalla scena di Palla.

Shawn incontra Mike per strada e lo affronta con rabbia su ciò che Mike ha fatto, ferendo Palla. Possono litigare, ma Shawn perderà sempre.

Shawn rivela che in realtà non usciva con Palla, ma che è la sua coinquilina, e lei sta avendo problemi a pagare l'affitto. Mike può coprire l'affitto comprando erba da Shawn.

Palla torna

Prerequisiti: Soggiorno 20:00-24:00, 7 giorni dopo il dialogo tra Shawn e Mike

Palla si presenta alla porta di Mike, chiaramente sconvolta. Ammette di aver mentito a Mike sul suo benessere finanziario, e si scusa.

Risultato: Palla è di nuovo disponibile.

Palla spiega la sua situazione

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Centro commerciale, fatto Palla restituisce

Palla chiede a Mike di prendere un caffè con lei, e spiega che i suoi sogni sono andati in fumo e che lei ha fatto finta che la sua carriera fosse grande, ma in realtà non lo è. Mike si offre di essere il suo agente e contribuire a ottenere la sua carriera di nuovo in pista. Palla dice che avrà bisogno di pensarci.

Mike diventa l'agente di Palla

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: 2 giorni dopo che Palla spiega la sua

situazione Palla accetta che Mike diventi il suo agente.

Risultato: Mike può dare lavoro Palla tramite il suo smartphone.

Parlare della pillola a Palla

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Palla > 50 KP, Comando per far smettere di prendere la pillola a Palla.

Palla si rifiuterà. Se Mike insiste, lei dice che ci penserà. Se Mike riesce a far arrivare la carriera di Palla fino al 75%, lei chiamerà Mike e gli dirà che forse potrebbe cambiare idea sulla pillola.

Scopata al centro commerciale con Palla

Prerequisiti: Shopping Palla, sesso > 2 volte **ripetibile**

Mike può portare Palla al centro commerciale, e possono fare sesso nello spogliatoio.

Palla/Audrey trio

Prerequisiti: appuntamento al ristorante con Palla, Palla GP > 50, Palla LP > 80, Audrey LP > 70, Audrey GP > 50, scena chiarimenti sessuali di Palla, giocata.

Mentre è ad un appuntamento con Palla, lei le fa un pompino. Tuttavia, Audrey si presenta e si siede. Fa una scenata quando scopre Palla sotto il tavolo, e vengono cacciati tutti dal ristorante.

Alla fine si scopre che Palla e Audrey avevano programmato tutto, ed entrambe dicono di voler essere punite. Mike può andarsene. o portarle entrambe a casa.

Mike può sculacciare una delle due, o entrambi. Poi c'è una scena a tre.

Palla si scusa per Audrey

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Palla presente, Palla/Audrey trio giocato

Palla spiega quale fosse il suo piano, si scusa per il comportamento di Audrey e chiede a Mike se vuole farlo di nuovo. Se risponde di sì, Mike può avere un altro threesome, organizzando un appuntamento a tre con Audrey.

Palla chiede se Mike è pazzo

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Palla presente, fatto threesome Palla/Audrey, Mike sceglie di andare via.

Palla chiede se Mike è pazzo e sembra sinceramente dispiaciuta. Lei spiega che pensava che a Mike sarebbe piaciuto molto un trio e voleva essere creativa, e incolpa Audrey per aver rovinato tutto. Chiede a Mike se gli piacerebbe fare la cosa a tre. Se risponde sì, può organizzarlo invitando lei e Audrey ad un appuntamento insieme.

La carriera di Palla

Una volta che Mike diventa l'agente di Palla, può organizzare il suo lavoro.

Sul suo smartphone, può trovare nuovi posti di lavoro per lei, ed assegnarla ad un lavoro disponibile.

Mentre è impiegata, Palla avrà un guadagno di carriera basato sul lavoro. Ogni settimana verrà pagata, e Mike prenderà il 10%. Tuttavia, ogni lavoro ha anche una difficoltà. Se il suo livello di carriera è troppo basso potrebbe essere licenziata.

Tuttavia, se viene licenziata 3 volte, Mike può suggerirle di darsi al porno. Lei resiste, ma Mike può forzare la mano, e se lo fa, lei potrebbe diventare una pornstar.

Questa tabella contiene tutti i possibili lavori. I valori minimo e massimo si riferiscono al livello di carriera. Il massimo è inteso come guadagno, in termini di livello di carriera. Il reddito è settimanale, e "Carriera" mostra quanti punti di Carriera possono essere guadagnati, a settimana.

Se il livello di carriera è inferiore alla colonna "Difficoltà" +10, può venire licenziata. Se è inferiore a 10, verrà licenziata.

Lavoro	Minimo	Massimo	Difficoltà	Reddito	Carriera
Negoziò di abbigliamento sportivo	0	10	0	50	5
Cimelio	10	25	0	200	8
Boréale	10	50	0	50	20
Cronaca	15	60	10	500	10
Incantato	15	75	25	750	8
Flair	15	75	25	350	20
Grandezza	35	90	40	1250	5
Prodigio	35	90	45	1000	12
Fuga	35	90	50	1500	5
Occhio di Minds	50	95	60	1750	5
Aurore	50	100	70	2250	5
Anomalia	50	100	70	2000	5

hawtbitches	0	50	0	500	10
sexypalla.xxx	25	60	0	1000	10
onlychix.xxx	50	75	0	1500	6
fucktoybitches.adult	60	90	0	2000	5
Palla Poundin	90	100	0	2500	5

Shiori

Acquisizione	Prima promozione
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì (Shiori lascia il gioco se le dici di abortire)
Collare	Sì
Tratti caratteriali	Sottomessa, famiglia, troia
Fattori di desiderio	Fascino, fitness, soldi, soggiorno, no parcheggio
Argomenti di discussione	Amore, sesso, viaggi, persone
Dpl	Fascino, fitness
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Latte di Shiori

Shiori viene introdotta come nuova segretaria di Mike, anche se la sua competenza è discutibile. Si compiace della sua competenza devozione al suo capo.

Eventi della storia

Presentazione di Shiori

Prerequisiti: Ufficio personale, lavora sodo

Dopo la sua prima promozione, Mike ottiene il suo ufficio. Quando lavora, viene presentato alla sua nuovo segretaria, Shiori.

Risultato: Shiori Max LP impostato su 60, Shiori è disponibile per uscire.

Il rimprovero di Shiori

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 10 LP

Mike rimprovera Shiori per le scarse prestazioni come segretaria.

Shiori prende il caffè

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 15 LP

Shiori prende il caffè per Mike. Può prenderlo espresso o macchiato. Se lo prende macchiato, dopo ci sarà da divertirsi.

Shiori rimprovero 2

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 40 LP, scena rimprovero precedente giocata.

Mike rimprovera Shiori nuovamente per le scarse prestazioni come segretaria, questa volta minacciando gravi punizioni se dovesse accadere di nuovo.

Shiori rimprovero 3

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 30 LP, scena rimprovero precedente giocata.

Mike ne ha abbastanza delle scarse prestazioni di Shiori, e questa volta la sculaccia. La sculacciata è facoltativa a partire dalla 20.1

Shiori rimprovero 4

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 40 LP, scena rimprovero precedente giocata

Mike sculaccia di nuovo Shiori. Sembra che non stia imparando la lezione. La sculacciata è facoltativa a partire dalla 20.1. Tuttavia, non sculacciare qui impedirà alla sua trama di progredire.

Shiori rimprovero 5

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 50 LP, scena rimprovero precedente giocata

Mike sculaccia di nuovo Shiori. Non sta ancora imparando la lezione. Oppure sì?

Caffè Shiori 2

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 55 LP, richiesta caffè, scelta "macchiato"

Shiori dà il caffè a Mike, e lo macchia con il proprio latte mentre Mike guarda.

Pompino in ufficio da Shiori

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Shiori > 60 LP, fatto Shiori rimprovero 5

Mike premia Shiori con il suo cazzo. Aletta entra nell'ufficio di Mike mentre Shiori è sotto la scrivania, e Mike cerca di non far sospettare Aletta.

Cassidy

Acquisizione	Festa in ufficio
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì (attualmente non manterrà il bambino dati gli LP massimi troppo bassi)
Collare	Sì
Tratti caratteriali	Viziata, principesca, giocosa, dominante
Fattori di desiderio	Danza, fascino, fitness, spiaggia, fiori, dolci, no casa, no parco

Argomenti di discussione	Sesso, cibo, moda
Dpl	Fascino, fitness
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	solo una torta, per ora

Cassidy è la figlia di Dwayne, il CEO dell'azienda. È una ragazza ricca annoiata e viziata che decide di giocare con Mike. Può imparare la lezione... o Mike può imparare la sua.

Cassidy può avere Dom Points (DP) se Mike accetta di diventare il suo schiavo.

Dopo l'introduzione di Cassidy, Mike sarà sotto inchiesta. Una volta che l'indagine inizia, ha 7 giorni per raccogliere informazioni sufficienti per pulire la sua reputazione, o rischia amare conseguenze.

Se Cassidy diventa la schiava di Mike, e Mike gioca con lei troppo mentre il suo LP è basso, lei si umilierà e se ne andrà. Il modo più semplice per affrontare questo problema è quello di ottenere dei LP > 60.

Eventi della storia

Festa in ufficio

Prerequisiti: Promosso due volte, invitato a festa da Aletta, venerdì 20:00-22:00

Mike partecipa ad una festa in ufficio. Incontra Lavish, Cassidy e Dwayne.

Cassidy irrompe sulla scena

Prerequisiti: Lavoro o lavoro duro, Festa in ufficio giocata.

Cassidy irrompe nell'ufficio di Mike e chiede a Mike di essere il suo cameriere personale durante un viaggio in Svizzera. Mike rifiuta e lei va per la sua strada sorridendo, ma è arrabbiata per il rifiuto.

Mike è sotto indagine

Prerequisiti: Lavorare o lavorare sodo, 7 giorni dopo che Cassidy irrompe sulla scena

Aletta entra nell'ufficio di Mike e lo informa che è sotto inchiesta per appropriazione indebita ai danni dell'azienda. I comandi di lavoro e di lavoro sodo vengono disattivati.

Una volta che l'indagine inizia, Mike ha 7 giorni per ottenere 100 punti di indagine.

- Se Aletta > 50 LP quando informa Mike dell'indagine, lei gli dà una cartella di informazioni per 20 punti.
- Mike può hackerare il computer di Aletta ogni giorno quando lei non c'è, alle 08:00 e alle 17:00. Questo vale fino a 13 punti ciascuno, in base alla conoscenza di Mike, con un minimo di 5 punti per hack. Per avere le migliori possibilità di successo, è consigliabile avere una conoscenza molto alta!

- Mike può parlare con Aletta, Lavish, Audrey e Shiori e chiedere loro di aiutarlo con l'indagine. Richiameranno 2 giorni dopo, quindi tale azione va fatta in anticipo. Lavish fornisce un minimo di 15 punti, Aletta e Audrey forniscono un minimo di 5, in base ai LP con i vari personaggi (a circa 1 punto per 3,5 LP.) Shiori, tuttavia, dà 10 progressi negativi.
- Un paio di giorni dopo l'indagine, Cassidy chiamerà Mike e chiederà di effettuare un meeting di mezzanotte. Mike può andare al negozio di elettronica e comprare una telecamera spia. Se installa la telecamera nel suo ufficio, può registrare Cassidy. Questo è fondamentale per ottenere il miglior finale.
- Mike può fare a Cassidy tre domande durante la riunione di mezzanotte, se ha impostato la telecamera spia. Per i punti massimi, le risposte sono: "Cosa sai dell'indagine?", "Con chi stai lavorando?", e "Dov'è il denaro?" Rispondere a queste domande fornisce 20 punti.
- Se Mike ha chiesto con chi sta lavorando Cassidy, Mike avrà la possibilità di chiamare il contabile dal suo ufficio. La chiamata a Jeff fornisce 20 punti.

7 giorni dopo il completamento dell'indagine, Aletta chiamerà Mike in ufficio. Cassidy gli parlerà in ufficio, in anticipo.

Se Mike ottiene il 100% di punti investigativi e registra Cassidy, può presentare il suo caso a Cassidy. Lei accetta di diventare la sua schiava per evitare che Dwayne venga licenziato.

Se Mike ottiene il 100% di punti investigativi ma non ha registrato Cassidy, lei crederà che Dwayne vincerà. Ma si sbaglia; Dwayne viene licenziato e Cassidy lascia il gioco.

Se Mike non ottiene 100% punti di indagine, ma ha registrato Cassidy, lei gli farà una spagnola poi prende le prove e abbandonerà il gioco.

Se Mike non ottiene il 100% di punti investigativi e non ha registrato Cassidy, Cassidy gli chiede di essere il suo schiavo. Se rifiuta, Mike viene licenziato e perde ogni accesso all'ufficio e al lavoro. Dovrà ottenere un lavoro al centro commerciale.

Il nuovo assistente di Mike

Prerequisiti: Ufficio personale, Indagine di Mike giocata, Cassidy ancora in gioco.

Se Cassidy è ancora in giro dopo l'indagine, Aletta la presenta a Mike come sua nuova assistente personale.

Se Cassidy ha accettato di essere la sua schiava, Mike può giocare con lei in ufficio. Se Mike ha accettato di essere lo schiavo di Cassidy, a volte deve leccarle la figasa sua richiesta.

Risultato: Cassidy Max LP impostato su 40

Cassidy chiede di Aletta

Prerequisiti: Ufficio personale, Cassidy > 40 LP, scena precedente giocata.

Cassidy chiede di Aletta, ma è schiva sul perché.

Cassidy e Dwayne litigano

Prerequisiti: Pausa caffè, Cassidy chiede di Aletta giocata più di 1 giorno fa

Mike sente Cassidy accusare Dwayne di aver tradito sua moglie.

Risentimenti tra Cassidy e Dwayne

Prerequisiti: Ufficio personale, Cassidy e Dwayne litigano, giocata più di 1 giorno fa

Cassidy parla un po' del litigio. Rivela che Cherie, la moglie di Dwayne, è la sua matrigna e che si odiano a vicenda. Ma con Dwayne che la tradisce, sta cominciando a chiedersi cosa sia realmente successo a sua madre.

Risultato: Cassidy Max LP impostato su 60

Dwayne non approva

Prerequisiti: ufficio personale, Litigio accaduto più di 7 giorni fa, Cassidy è schiava di Mike.

Dwayne entra e dice a Mike che non approva come lui stia rattando sua figlia. Mike mette in chiaro che può andarsene a fanculo o Dwayne sarà rovinato.

Cassidy e Aletta combattono

Prerequisiti: Ufficio personale, scena discussione Dwayne e Cassidy, giocata > 7 giorni fa (o Dwayne non approva se appropriato)

Mike incontra Aletta e Cassidy che litigano. Mike scopre che l'amante di Dwayne è Aletta.

Cassidy decide di prendersi una pausa.

Risultato: Cassidy scompare.

Cassidy ha bisogno di comfort

Prerequisiti: Soggiorno, 3 giorni dopo il litigio tra Cassidy e Aletta.

Cassidy si presenta e dice a Mike che ha trovato sua madre. Ha scoperto che Dwayne l'ha pagata per andarsene, e che gran parte della sua infanzia è stata una bugia.

Nota: Mike può sbarazzarsi di lei; se lo fa, termina la trama di Cassidy.

Risultato: Cassidy max LP impostato su 80. Cassidy ritorna.

Cassidy e Aletta collaborano

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Cassidy ha bisogno di comfort, giocata > 1 giorno fa

Cassidy e Aletta collaborano e lavorano ad un piano per punire Dwayne. Mike accetta di aiutare.

Cassidy organizza una festa

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: 7 giorni dopo "Cassidy e Aletta collaborano", Cassidy presente

Cassidy spiega di aver organizzato per Mike un invito a una festa nella villa in cui vivono lei e Cherie.

Lavish

Acquisizione	Festa in ufficio
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	No
Collare	No
Tratti caratteriali	Sottomessa, innocente, maniaca del lavoro
Fattori di desiderio	Conoscenza, fascino, carriera, vestiti, cinema
Argomenti di discussione	Amore, viaggi, cibo, politica, TV, moda
Dpl	Conoscenza, fascino
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Cravatta di Lavish (50LP, lavish DPL-1, +10charm, tratto car. principesco preferito), le mutandine fortunate di Lavish(50LP, 25KP)

Lavish è la nuova stagista d'ufficio. È giovane, spinta e un po' innocente. Lei è determinata ad avere successo e lavorerà per ottenerlo.

Lavish ha la stessa statistica "Carriera" di Palla, che tuttavia, rappresenta solo il suo lavoro per ottenere la promozione.

Dopo un appuntamento, Lavish farà sesso alla missionaria. Forzerà l'uso del preservativo a meno che non abbia > 75 KP e > 62 LP.

In un appuntamento a casa, Mike può scopare Lavish in piscina.

Eventi della storia

Festa in ufficio

Prerequisiti: Promosso due volte, invitato a festa da Aletta, venerdì 20:00-22:00

Mike partecipa ad una festa in ufficio. Incontra Lavish, Cassidy e Dwayne.

Presentazione di Lavish

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Party in ufficio giocato

Aletta presenta Lavish come nuova stagista. Mike è il suo manager.

Risultato: Lavish Max LP impostato su 10

Lavish sistema i documenti

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, presentazione di Lavis, Lavis assunta in azienda per più di 2 giorni

Mike ammira Lavis mentre sistema i documenti.

Primo giudizio ufficiale per Lavis

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, scena Lavis documenti giocata, Lavis impiegato per più di 4 giorni

Mike ha il suo primo meeting ufficiale con Lavis. Cerca di capire se Lavis flirta con lui. Nel frattempo, Lavis esprime che le piacerebbe fare un lavoro più interessante.

Il primo progetto di Lavis

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, fatto prima revisione ufficiale di Lavis, Lavis impiegato > 7 giorni

Mike è sopraffatto dal lavoro e si rende conto che può affidare a Lavis parte del lavoro. Può scegliere di darle un progetto facile ma importante, un progetto difficile ma meno importante, o fare il lavoro da solo.

Risultato: Lavis Max LP impostato su 15

Lavis lavora al progetto

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, scena precedente giocata, 2 giorni dopo

Se Mike le ha assegnato un progetto, ottiene i risultati in questa scena. Se non le ha assegnato un progetto, lei ne chiede uno,

spiegando che è molto ambiziosa e vuole lavorare. Se Mike ha flirtato con Lavis, lei potrebbe offrire dei favori molto piacevoli, in cambio di nuovi impieghi.

Risultato: Lavis Max LP impostato su 20

Il prossimo progetto di Lavis

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, scena precedente giocata, Lavis impiegata > 14 giorni

Mike offre un progetto a Lavis.

Risultato: Lavis Max LP impostato su 30

Lavis lavora al suo progetto

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro duro, scena precedente giocata, 7 giorni dopo

Lavis lavora suo prossimo progetto. Mike può complimentarsi per il lavoro oppure no, fare lo stupido, oppure no. Se Mike ha fatto lo stupido nei dialoghi precedenti, lei è propensa a mostrarsi a lui.

Risultato: Lavish Max LP impostato su 40

Lavish al pub

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Pub, interazione con Lavish, scena precedente giocata

Mike interagisce con Lavish in un ambiente meno formale. Diventa chiaro che Lavish è disposta a offrire sesso per un guadagno lavorativo.

Risultato: Lavish Max LP impostato su 50

Lavish cerca una promozione

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, "Lavish al pub" giocata, Lavish impiegati > 21

Lavish dice a Mike che vuole candidarsi per il suo vecchio lavoro. Mike può incoraggiarla o scoraggiarla. In alcune circostanze lei andrà dritta al punto promettendogli del sesso.

Lavish ha bisogno di una guida

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Lavish cerca una promozione, lavish giorni impiegati > 28

Lavish ha bisogno di aiuto per uno screening tecnico, per il colloquio. Mike può aiutare e potenzialmente chiedere (e ricevere) un bacio.

Lavish ha bisogno di coaching

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Lavish ha bisogno di una guida giocato, Lavish giorni impiegati > 30

Lavish chiede aiuto per il suo prossimo colloquio. Mike può aiutare o no, può chiedere un bacio (o un altro bacio)

Aletta chiede a Mike di Lavish

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Lavoro o lavoro sodo, Lavish ha bisogno di coaching giocata, Lavish giorni impiegati > 35

Lavish ha superato tutti i colloqui e Aletta chiede l'opinione di Mike.

Se Lavish ha carriera > 50, Aletta la assumerà. Se Mike dice che dovrebbe assumerla, bastano solo 40 punti carriera.

Dopo che Lavish ottiene la sua promozione, Aletta informa Mike che sta spostando la sua posizione lavorativa sotto di lui, così Mike sarà ancora il capo di Lavish.

Lavish ha ottenuto il lavoro

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Interagire con Lavish, Aletta chiede Mike di Lavish giocato, Lavish è stata assunto.

Se Lavish è stata assunta, ringrazierà Mike per il suo aiuto, lo bacierà se ha promesso di farlo prima (dirà che gli farà una sorpresa...).

Risultato: Lavish Max LP impostato su 70, è possibile baciare Lavish e uscire con lei.

Morgan

Acquisizione	appuntamento al cinema
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	Sì (ma attualmente non ci sono abbastanza LP)
Collare	Sì
Tratti caratteriali	Ribelle, musica
Fattori di desiderio	Fitness, conoscenza, pub, no centro commerciale
Argomenti di discussione	Speciale
Dpl	Fitness, conoscenza
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Occhiali da sole, stivali militari

Mike conobbe Morgan a scuola, ma lui pensava che fosse un ragazzo, anche se lei chiaramente non lo è.

Morgan ha una statistica speciale, la "Mascolinità". Questa statistica può essere regolata scegliendo opzioni più "femminili" per lei in vari dialoghi. Man mano che il suo tratto maschile scende, i suoi abiti cambiano:

Punteggio	Pettinatura	Trucco	Informale	Appuntamenti	Palestra	Costume da bagno
> 80\$	Ragazzo	No	Giacca nera, pantaloni mimetici	Tux, pantaloni neri	Top a righe, pantaloni sportivi	Costume da bagno blu e nero
> 60\$	Ragazzo	No	Maglione blu, pantaloni neri	Giacca blu, pantaloni neri	Top a righe, pantaloni sportivi	Costume da bagno blu e nero
> 50	Ragazza	No	Giacca nera, pantaloni neri	Giacca blu, pantaloni neri	Maglietta e pantaloni sportivi	Top blu, pantaloni rosso e blu
>= 40	Ragazza	No	Mezza maglietta rossa, gonna nera	Top nero, mini gonna nera	Maglietta e pantaloni sportivi	Top blu, pantaloni rosso e blu

				Pantaloncini		
> 20	Ragazza	Sì	Mezza maglietta rossa, gonna nera	Top nero, minigonna nera	Top sportivo nero, collant neri	Top blu, pantaloni rosso e blu
< 20	Ragazza	Sì	Canotta bianca, gonna nera	Abito	Top sportivo stretto, collant nero	Top blu, pantaloni blu

Dopo un appuntamento, Morgan farà sesso alla missionaria. Ci vorrà un preservativo se LP < 75. Morgan avrà un'interazione diversa a seconda di quanto sia mascolina.

Eventi della storia

Presentazione di Morgan

Prerequisiti: appuntamento al cinema con chiunque

Mike vede Morgan, che ricorda dei tempi della scuola, e prova sentimenti strani perché pensa ancora che lei sia un ragazzo.

Morgan è una ragazza?!

Prerequisiti: Pub, Presentazione di Morgan

Mike incontra Jack e Morgan e scopre che Morgan è una ragazza.

Risultato: Morgan Max LP impostato su 60, Morgan diventa disponibile

Victor

Acquisizione	Nightclub, 7 giorni giocati
Disponibilità	Teaser, Bree giocante

Victor è un personaggio teaser disponibile quando si gioca come Bree

Eventi della storia

Scontro a fuoco in discoteca

Prerequisiti: Nightclub, > 7 giorni giocati

Bree assiste a uno scontro a fuoco che coinvolge Victor, che rimane ferito.

Il Maestro

Acquisizione	Non disponibile
Disponibilità	Teaser

Il Maestro si incontra in spiaggia e può insegnare Arti Marziali.

Natalie

Acquisizione	matrimonio di Samantha
Disponibilità	Teaser, Mike giocante

Natalie fa a Ryan un pompino al matrimonio di Samantha, e balla con Mike.

Armonia

Acquisizione	Frequenta la chiesa
Disponibilità	Mike giocante
Gravidanza	No
Collare	No
Tratti caratteriali	Religiosa, pacifista, innocente
Fattori di desiderio	Fascino, conoscenza, lavoro, spiaggia, no pub
Argomenti di discussione	Amore, cibo, viaggi, TV, Libri non volgari.
Dpl	Fascino, conoscenza
Matrimonio	No
Harem	Nessuno
Regali	Bibbia, crocifisso

Harmony è ora disponibile a partire dalla 20.1, ma la sua storia è appena iniziata.

Harmony si incontra in chiesa, durante la messa domenicale.

Possiede una statistica di purezza speciale che deve essere abbassata per far avanzare la sua trama. Ad alta purezza, Harmony non permetterà baci, appuntamenti, e ovviamente sesso. Con il calare della purezza, alcune di queste attività diventano disponibili.

Eventi della storia

La ragazza casa e chiesa.

Prerequisiti: Chiesa, partecipare alla messa

Mentre frequenta la messa, Mike vede una ragazza così sexy che deve masturbarsi. Se non aspetta, lei lo scopre durante l'atto. È imbarazzante.

Harmony invita Mike in chiesa

Prerequisiti: Chiesa, partecipare alla messa, scena precedente giocata, scelta masturbazione in chiesa.

Mike incontra di nuovo Harmony. Parlano goffamente. Alla fine decide che ha bisogno di un aiuto divino e lo invita a studiare la Bibbia.

Studiamo la bibbia

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Chiesa, scena dialogo Harmony, Harmony presente.

Mike e Harmony studiano la Bibbia insieme. Trovando delle inconsistenze con la Bibbia, Mike può abbassare la purezza di Harmony.

Studiamo la bibbia 2

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Chiesa, studio della Bibbia, Harmony presente, Harmony > 10 LP

Mike e Harmony studiano ancora la Bibbia. La sua purezza può essere ancora abbassata.

Risultato: Harmony Max LP impostato su 15

Studio della Bibbia 3

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Chiesa, scene Bibbia precedenti giocate, Harmony presente, Harmony > 15 LP

Mike e Harmony studiano ancora la Bibbia. La sua purezza può essere ancora abbassata.

Risultato: Harmony Max LP impostato su 20

Studio della Bibbia 4

Novità della versione 20.1

Prerequisiti: Chiesa, scene Bibbia precedenti giocate, Harmony presente, Harmony > 20 LP

Mike e Harmony studiano ancora la Bibbia. La sua purezza può essere ancora abbassata.

Risultato: Harmony Max LP impostato su 25

Ayesha

Acquisizione	Non disponibile
Disponibilità	Teaser, Mike giocante

Ayesha è una donna di colore, estremamente muscolosa, che Mike incontra in palestra.

Eventi della storia

L'introduzione di Ayesha

Prerequisiti: palestra, > 3 giorni giocati, Hanna presente.

Hanna presenta Ayesha.

Lo show di Ayesha

Prerequisiti: 14:00-18:00 Domenica, Bree in gioco, Ayesha presentata.

Bree e Mike vanno a vedere Ayesha fare uno show di wrestling.

Emma

Acquisizione	Non disponibile
Disponibilità	Teaser

Emma è una ragazza pixie, che Mike sogna.

Eventi della storia

Sogni di Emma

Prerequisito: Sonno, Divertimento ≥ 10

Mike ha un sogno erotico su Emma.

Scopata in sogno

Prerequisito: Sonno, Divertimento > 10 , scena precedente giocata.

I sogni di Mike vanno fino in fondo... nella totale lussuria.

Reona

Acquisizione	Non disponibile
Disponibilità	Teaser

Bree presenta Reona all'università, una volta che Mike giocatore possiede 50 LP.