

WALKTHROUGH v.1.0.x



PROLOGO

Dopo aver inserito il proprio nome e aver ascoltato la signora Hunter, è necessario esplorare l'intera casa. A questo punto l'esterno non è disponibile e vi verrà detto. C'è anche una stanza chiusa a chiave all'interno della casa. Se provate ad accedervi, ne verrete informati e inizierà una nuova missione: **TROVA LA CHIAVE DELLO STUDIO**. Dovrete aspettare per completare questa missione.

Prima di esplorare la casa, controllate l'armadio della vostra camera da letto. Troverete un kit da palestra che vi servirà. Inoltre, recatevi nell'altra camera da letto e, per qualche motivo, vorrete togliere il bikini cassettiera (o lasciarlo e una scena successiva sarà un po' meno osé). Al piano inferiore, nel salotto, il tavolo contiene i 50 dollari di cui parlava la signora Hunter. L'armadio a destra rivela un mazzo di carte da gioco. Prendeteli entrambi. Nelle librerie c'è un segreto: trovate la chiavetta USB. Dirigetevi verso la sala da pranzo. Suonate il pianoforte per un piacevole intermezzo musicale. Il mobile a sinistra del tavolo da pranzo rivela una bottiglia di vodka. Ne avrete bisogno. Ma non ancora. Non ancora. Ma tanto vale prenderla subito. Allo stesso modo, l'armadietto in fondo alla cucina vi porterà in possesso di un secchio. È un'arma inutile, ma si può ottenere comunque. Equipaggiatevi di tutto punto e, dopo aver controllato i commenti su tutte le altre aree cliccabili, dirigetevi verso la soffitta. Il fulcro del prologo si trova studio in soffitta. È lo studio della signora Hunter e il computer rivela due segreti. Il primo è che la signora tiene un diario. Questo darà luogo a due nuove missioni. 1. Scoprire la password. 2. Procurarsi un software che permetta di hackerare il software.

Il secondo segreto è una serie di foto osé di una signora Hunter più giovane e di suo marito nel giorno del suo matrimonio. Prendete queste foto. Completate il primo compito e dirigetevi verso il bagno al primo piano.

Guardate la scena che ne risulta e...

GIORNO 1

Vi vengono assegnate due nuove missioni: **OTTENERE PASSWORD WIFI** e **MATRICOLARE ONLINE**. Andate in cucina. Cliccate sul bancone e prendete 5 dollari. **FATELO TUTTI I GIORNI!** (Parlate con la signora Hunter e abbracciatela, sembra che ne abbia bisogno. Ottenete da lei la password del wifi e tornate in camera vostra. Cliccate sul portatile e poi sull'icona del wifi: vi collegherà a Internet. Se state giocando alla "versione di gioco", la password è **th3Hun73RzW1F1** digitatela e connettetevi a Internet, altrimenti si conetterà automaticamente. Quindi fare clic sull'icona di chrome e sul pulsante **MATRICULATE ONLINE**. In questo modo si completa l'operazione. Cliccate di nuovo sull'icona di chrome e, se avete 90 dollari, potete acquistare un software per l'hacking delle password. Una volta acquistato, tornate nello studio in soffitta e al computer della signora Hunter. Facendo clic sull'icona del diario si carica e si hackerà la signora Hunter. Il diario di Hunter, che ora potete leggere. e andate nel salone.

Parlate con la signora Hunter. Le risposte migliori sono:

- "HAI PENSATO DI SCRIVERE UN LIBRO?"

WALKTHROUGH v.1.0.x

- "MI PIACE MOLTO".
- "ASSOLUTAMENTE"
- "RISPOSTA"
- "SÌ, SAREBBE FANTASTICO".

Evitare di essere palesemente scortesi. Dirigetevi verso il bagno al 2° piano. Rimanete ma uscite prima che il timer scada. Noterete che è ormai notte e, provando ad accedere alla camera da letto della signora Hunter, vedrete che è chiusa a chiave e otterrete una nuova missione **TROVA LA CHIAVE DELLA CAMERA DA LETTO**. Ora andate a letto. Questa è la fine della giornata.

GIORNO 2

Un nuovo giorno, una nuova missione: **PARLARE CON LA SIGNORA HUNTER**. Tornate in cucina. Cliccate sul bancone per ottenere i vostri 5 dollari giornalieri, poi parlate con la signora Hunter o Joanna, come lei insiste nel chiamarvi. Vi chiederà di aiutarla in giardino. Accettate e lei andrà in camera da letto a cambiarsi. Questa è la vostra nuova missione. **VEDERE LA SIGNORA HUNTER CHE SI CAMBIA** Quando si avvia verso la sua camera da letto, . Rimanete finché non sarà vestita, rivolta verso di voi e con lo sguardo a sinistra. Se non lo fate, il gioco è finito. Se ve ne andate prima, il gioco è finito.

missione fallita! Lasciate il posto giusto e tornerete in cucina pronti ad aiutare. Una volta che la signora Hunter vi ha detto che è pronta, dirigetevi verso il cortile anteriore.

la camicia. Siete un uomo attraente, fatevi desiderare lei. Quando vi darà la missione **GET MASSAGE CREAM**, andate verso il bagno e controllate l'armadietto. Massaggiate la signora Hunter e poi andare in bagno. Dopo aver fatto la doccia ed esposti, guardate le scene che seguono.

LASCIATELA ENTRARE. Davvero, perché non ? Godetevi le scene seguenti.

GIORNO 3

Un altro giorno e una missione simile **ESPLORA LA CASA E TROVA LA SIGNORA CACCIATORE**. Ancora una volta andate in cucina. Cliccate sul bancone, ottenete una nota e i vostri 5 dollari giornalieri. Avrete alcune missioni in sospeso, molte delle quali saranno da completare. Ne otterrete anche un'altra, a meno che non abbiate già provato a entrare nel garage: **TROVARE IL MODO DI ENTRARE NEL GARAGE**. Andate in giardino. Cliccate sui cespugli e trovate una vanga. Dirigetevi verso il garage. È chiuso a chiave. Cliccate sulla finestra e usate la vanga. Entrerete.

Ignorate la macchina e il banco da lavoro per ora, la cassetta degli attrezzi è il di partenza. Anche il primo, il terzo e l'ultimo cassetto sono i luoghi in cui . Dirigetevi verso lo studio, ora sbloccato, al 2° piano.

L'armadietto a sinistra rivela un'altra rivista, non è ancora possibile accedere al computer ma inizierà un'altra missione **AGGIORNARE IL SOFTWARE DI HACKING**. Ma soprattutto, il cassetto della scrivania contiene la chiave della camera da letto della signora Hunter e risolve la missione.

Andate nel corridoio e parlate con la signora Hunter. Vai al centro commerciale e aiuta la signora Hunter. Suggestiscile di provare altri abiti per ottenere punti di lussuria in più. Le risposte giuste sono le seguenti:

- OK
- NON TIFOSO
- OK
- PIACERE
- OK
- OK
- VESTITO 4

Una volta portati in città per il pranzo, inseguite il ladro. Affrontatelo e combattetelo. Vincete il facile QTE (versione di gioco) o lasciate che il gioco prenda il sopravvento. Compatitela e lasciatela andare. Qualsiasi altra azione comporterà un game over terminale.

WALKTHROUGH v.1.0.x

Controlla la borsa. Prendete i soldi e l'accendino. Tornate dalla signora Hunter e ascoltate il dialogo, prendete la ricompensa e tornate alla casa.

Prendete una birra. Te meriti.

Dopo aver scelto un film, andate in cucina e **TROVATE DEL VINO** (è nel frigorifero).

Prendete il vino bianco e tornate a guardare il film.



Magari guardando un film romantico, perché no?

Una volta terminato il film, proporrete di giocare a carte. O **SALVATE ORA** o lasciate che il gioco prenda il sopravvento.

Se state giocando a carte, dovete vincere per godervi il resto del gioco.

GIORNO 4

Iniziate la giornata con uno strano senso di déjà vu. Dimenticatelo.

Andate nello studio della signora Hunter (che ora si chiama Joanna - non preoccupatevi) e leggete il suo diario perché siete dei . Ora, in cucina.

Sulla cucina c'è una lettera, piuttosto importante. Contiene una copia del vostro CERTIFICATO DI NASCITA ORIGINALE! DUN DUN DUHHHH!!!! Tua madre si chiama Joanna Costa. Curioso. Nuova missione: **recarsi al MERRICK COLLEGE**.

Facile da fare. Prendete le chiavi dell'auto, i contanti e ora vedrete che la bussola grigia nell'angolo in alto a sinistra dello schermo non è più grigia. Cliccatela. Cliccate sul simbolo della bacheca e dirigetevi al John Merrick Memorial College. Godetevi l'immagine di Cities Skylines ed entrate nel college.

C'è una brutta ragazza grassa che assomiglia un po' a una versione più giovane di qualcun altro. Ti farà fare un giro dell'università. È anche un po' una stronza moralista. Questa è anche la prima interazione con Taylor (la ragazza con i tatuaggi).

Una volta terminata l'induzione, si viene convocati nell'ufficio del preside. Oh-oh... Quindi, è meglio **andare a UFFICIO DEL RETTORE**.

A quanto pare non si può semplicemente entrare. Controlla che sia tutto a posto con l'assistente del rettore ed entra.

Va tutto bene, non sei nei guai. Anzi, sei un po' un ragazzo d'oro. Finché ti comporti come un scimmia. Incontri di nuovo Taylor. Che stronza!

Fuori si scatenerà una rissa. per ora e controllate l'armadietto.

Ora in palestra. Parlate con la ragazza alla reception e dirigetevi verso lo spogliatoio o verso la sala da pranzo. sala pesi. Andrei di pesi e poi di armadietto, ma non importa.

Nella sala pesi, parlare con Taylor. Accettate la sua sfida. Andrete in palestra a lottare. Non potete decidere se vincere o meno, tranne che nell'ultimo incontro. Nell'ultimo incontro, fate vincere il Wookie.

Dille la verità, non la conosci abbastanza bene per indorare la pillola e la verità ti farà dimenticare (o almeno ti farà dimenticare).

il tuo cazzo)
libero.

Buon
divertimento.

WALKTHROUGH v.1.0.x

Ora andate nello spogliatoio. Dallo spogliatoio si può accedere alla piscina. Fate una nuotata e poi fatevi una doccia.

Non sei l'unico a volere una doccia. Anche la ragazza della reception ne vuole una (lei ha un nome che conoscete? È Rosie). È un po' un flirt e, beh... ancora una volta, divertitevi.

Tornate a casa. Riceverete un messaggio testo. Date un'occhiata alla nuova aggiunta alla vostra collezione di riviste, altrimenti si dirige verso la camera da letto della signora Hunter.



Phwoar!!!!

"Phwoar!!!!", appunto.

La signora Hunter è molto carina nella sua camicia da notte. Parlatele e chiedetele del messaggio che avete ricevuto. Poi vi dirigerete verso

alla vasca idromassaggio.

Lì potrete godervi un rilassante bagno prima di essere raggiunti dalla signora Cacciatore.

Poi ci si sposta nel salone per una dimostrazione di wrestling che è un po' di più e per un'ultima importante rivelazione.

Dopo queste informazioni che cambiano la vita. Consolatela e l'episodio finisce qui.

GIORNO 5

Vi . Vai a indagare. In cucina sta succedendo qualcosa di strano.

La giornata inizia correttamente al suono di rumori e discussioni. È necessario **INDAGARE** su ciò che è ma non fermatevi troppo a lungo!

Una volta terminata la discussione, tornate in cucina e parlate con Joanna (assicuratevi di avere prima i vostri 5 dollari). Potreste volerle indicare che avete accettato la notizia della sera precedente, quindi scegliete il termine più affettuoso. Abbracciatela di nuovo.

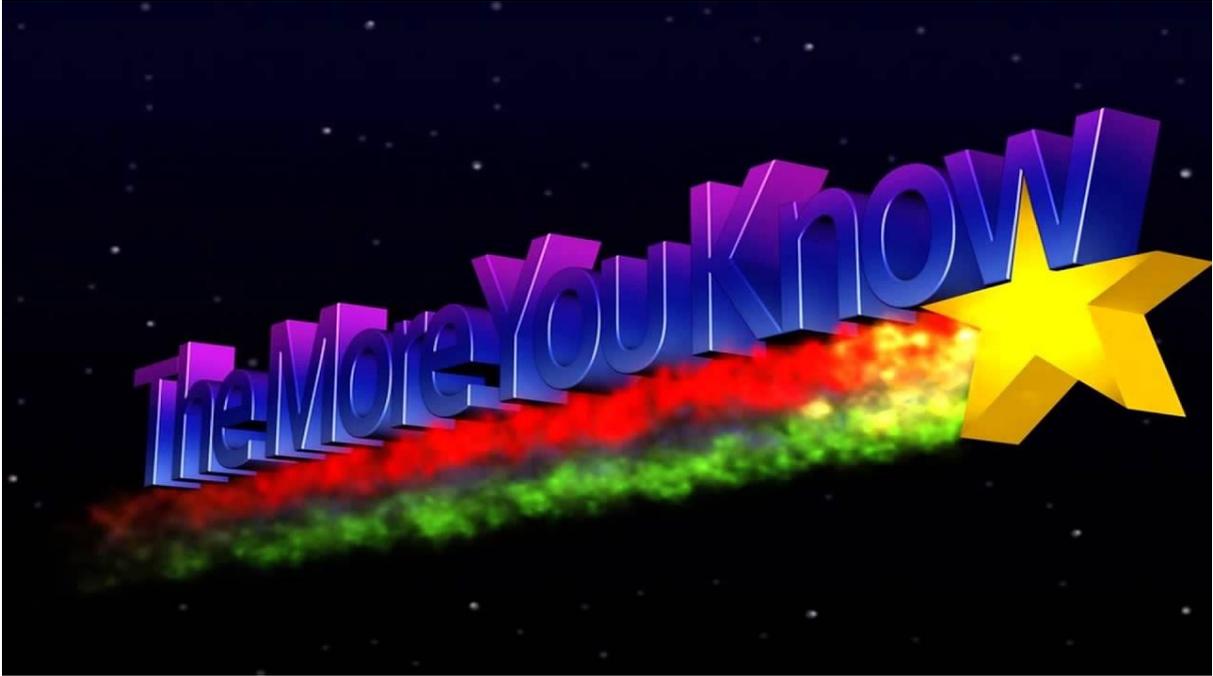
Nella veranda sta succedendo qualcosa (finalmente). È Cindy. Ma non puoi ancora parlarle, vai a cercare il signor Hunter nel suo studio. Parlate con lui. Vi chiederà di **trovare la segretaria di MR HUNTER**. Questa è Cindy, quindi ora sapete dove andare.

Parlate con lei. Lei vi dà una scelta. Al momento non importa cosa fare. Se fossi in voi, accetterei. Vi dà la missione **TROVA FOTO INCRIMINANTE**, ma dovete accedere al suo computer. Tornate nello studio del signor Hunter. Aprite il cassetto sotto il monitor e troverete 20 dollari, la cifra che vi serve (o dovrebbe servirvi) per comprare l'aggiornamento del vostro software di hacking. Andate a comprarlo. Ora potete accedere al PC di Matthew Hunter. Fatelo. Scaricate la foto e completate la missione. La casa è ora inquietantemente silenziosa. È meglio che **partecipiate al PRIMO GIORNO DI COLLEGIO**.

Torna a Merrick. Hai una lezione da seguire. Frequentala. Ma prima di farlo, vai a vedere cosa stanno combinando la preside e la sua segretaria. Vai, ti aspetto. In classe, trovate un posto a sedere (dovrebbe essere ovvio) e sedetevi ad ascoltare. Succedono alcune cose e vi viene assegnata una nuova missione: **RICERCA DI ISHTAR**.

Quando si torna ad avere il controllo, qual è il posto migliore per fare ricerca? La biblioteca. Ma prima di andarci, andate nell'Atrio e parlate con Rebecca. Accettate il suo invito a **prendere un caffè con Rebecca**. Ora andate in biblioteca e parlate con la bibliotecaria. Ora potete passare retro. Tra le scaffalature, cliccate su quella centrale e completate la vostra ricerca.

WALKTHROUGH v.1.0.x



Nell'atrio, dite a Rebecca che siete pronti e che ora potete andare in centro. Cliccate sulla bussola e sulla nuova icona. Andate al bar e prendete un caffè con Rebecca. Ditele che avete trovato la lezione noiosa. Potreste anche accettare un secondo appuntamento. Questa parte del gioco non è ancora stata scritta. Avete una nuova missione: **PARTECIPARE ALLA PRIMA SESSIONE DI ALLENAMENTO**.

Andate nella palestra dell'università e nella sala pesi. Una volta terminato, otterrete una nuova missione: **INCONTRO AMICI**.

Andare a casa. Da qui poi tutto è praticamente automatico. Divertitevi e ricordate: **gli amici dicono le cose agli amici**.

GIORNO 6

Che sogno! Alzati, controlla il diario della signora Hunter, se vuoi. Andate in cucina. Prendi i soldi dal bancone e parla con i tuoi amici. Non andare in spiaggia la mattina. Hai classe e sei molto coscienzioso!

Controlla la signora Hunter nella sua camera da letto, dice che sta bene. Non le credete, ma non potete fare nulla... per ora.

Frequentare l'università. Assicuratevi di frequentare le lezioni prima di seguire la formazione. Non è possibile fare il contrario. Quindi, recatevi in aula. Cliccate sulla cattedra e ascoltate il vostro professore. Ora andate in palestra. Cliccate su Taylor e ascoltate.

Andare in palestra per l'allenamento. Ascoltate Taylor, parlate con Rebecca (se avete accettato un secondo appuntamento con lei).

Andate in centro e al caffè. Parlate con i vostri amici. Concordate sul fatto che dovrete invitare la signora Hunter a la spiaggia. Dovete trovarla (è a casa, nella sua camera da letto).

Fare clic su di lei per guardare una scena. Cliccate di nuovo su di lei per parlarle (adoro quel vestito che si addice molto ai suoi occhi!).

WALKTHROUGH v.1.0.x

Andate nel corridoio per . Ora potete andare alla spiaggia (mappa della città - spiaggia). Osservate il scena si svolge. Fermate Sandy. Davvero, non puoi scoparti gli "amici" della signora Hunter davanti a lei. A lei non piace e se fai ti becchi un "game over". Quindi non .

Il resto della giornata si svolge e voi entrate in casa (in qualsiasi stanza, non importa). La signora Hunter abbraccia lo stile di vita nudo, vi regala un'altra rivista e poi va a letto. Potreste andare a letto, ma perché farlo? Andate nella stanza degli ospiti in soffitta e godetevela.

GIORNO 7

Alzatevi e andate in cucina a prendere i soldi. Ora andate nel corridoio e salutate i vostri amici.

La signora Hunter è in bagno e voi non avete altro da fare in casa se non controllare il suo armadio. Potete farlo in qualsiasi momento della giornata, ma solo in questa giornata.

Ora va all'università, frequenta le lezioni, partecipa agli allenamenti (oggi nuota).

Cosa fare? Non c'è nient'altro da fare (la signora Hunter è ancora in quel bagno), quindi vai da Sandy. Lei ti fa una proposta. Questa potete accettare. Ora potete esplorare la sua casa. Procedete in questo modo. Una volta trovato il seminterrato (entrate dal garage) cliccate sul monitor. Ora cliccate sulla scrivania e sulle foto.

Questa è la vostra prova.

Andare a casa. La signora Hunter è in cucina. Parlate con lei. Se avete frequentato le lezioni e avete Entrambe le serie di foto avranno un buon finale.

Ora è venerdì sera. Dovete uscire.

Dirigetevi in centro. Cliccate club. Se avete invitato Rebecca, parlate con lei, altrimenti entrate nel locale. Ballare e divertirsi. Se avete invitato Rebecca, parlatele di nuovo fuori e bacciatela. Mi dispiace, ragazzi, non è quel tipo di ragazza - forse in un aggiornamento successivo.

Andate a casa. Questa è l'ultima occasione per controllare l'armadio della signora Hunter.

Andare a letto.

GIORNO 8

Che modo di iniziare la mattinata!

Alzarsi, andare in cucina e prendere i soldi. Andare nella camera da letto della signora

Hunter. Guardare la scena. Andare di nuovo in camera della signora Hunter.

Fare clic sul cameriere. Ascoltate tutta

l'esposizione. Andate di nuovo nella camera da

letto della signora Hunter.

Godetevi il finale. Se si continua a giocare ci sono alcune scene extra ripetibili.