

Книга 1 - Вода

1. Игровая механика

Вот мои заметки по всем механикам игры, отсортированным по местоположению. Если вы похожи на меня, то у вас, вероятно, было много вопросов об игре, например, есть ли у визитов таинственной ночной девушки какая-то цель, было ли что-то особенное или скрытое в торговом переулке, кроме одной сцены, какова скорость падения камней из шахты и так далее. Ну, ответы на эти и многие другие вопросы приведены ниже!!

2. Дневные локации

Торговая площадка - Магазин

- Если вам нужно пойти в магазин, чтобы что-то купить, то используйте магазин ночью. Поход в магазин в течение дня приведет к тому, что игра пропустит время сегодня вечером, как только вы выйдете из магазина. Однако выход из магазина ночью не приводит к тому, что игра пропускает время сегодня.
- Как только вы завершите боковой запрос, расширяющий магазин, вы автоматически заработаете 20-40 монет в начале дня. Это хорошая идея, чтобы начать работать над этим квестом, как только начнется игра, чтобы вы могли начать получать бесплатные деньги как можно скорее, а это означает, что вам не придется молотить за деньги. - Пожертвование 50 монет в магазин не имеет никакой цели.

Торговая площадка - Совет старейшин

- Одобрение Катары дает +1 Уважение
- Посещение дома Катары в первый раз в течение дня открывает возможность посетить совет старейшин

Обучение

- Тренировка дает +2 к Изгибу воды
- Ваш уровень магии воды не влияет на сложность охоты. Однако ваш урон от атаки будет немного увеличиваться при каждом из этих событий:
- Завершите квестовый *КОСТЮМ*
- Изгиб воды = 21
- Изгиб воды = 27
- Завершите задание *Бомба духа* -> Обучение

Охота

- Охота дает +1 Привязанность. Если Катара сердится, это также снизит ее уровень гнева на 1.
- В игре нет ничего, что требовало бы больше, чем привязанность 17/30, поэтому выравнивание выше 17 бесполезно.
- Нажатие Tab включает режим пропуска, который чрезвычайно полезен для ускорения охоты.
- Вам понадобится 2 зелья на охоту, но если боги ГСЧ очень недовольны, вам может потребоваться 3.
- Как охотиться 101:
- Если у вас меньше 20% НР -> Целебное зелье
- Если лев-лось в последний раз повернул голову и не атаковал -> Защита - Если вам не нужно лечить или защищать -> Атака

Гора

- Вам нужно посетить гору только тогда, когда история расскажет вам. У него нет никакой другой цели.

Школа

- Школа - это место, куда вы ходите за некоторыми квестами и сценами

Мой

- Вы можете пойти в шахту, чтобы добывать камни за деньги и сделать пару побочных заказов.
- Если вы хотите злоупотребить функцией отката Renn'Py, чтобы изменить редкость камня, точка, в которой активируется ГСЧ для редкости камня, - это после того, как вы скажете "Да" на "Должен ли я добывать?" - В среднем вы получаете 50 монет за поездку в шахту. *Технически 50.45 монет.*
- Вот показатели падения и стоимость всех камней:

- Обычный коричневый камень - шанс 43% - 25 монет
- Блестящий синий камень - шанс 36% - 50 монет
- Редкий красный камень - шанс 14% - 80 монет
- Супер редкий белый камень - шанс 7% - 150 монет

3. Ночные Локации

Домой

- проверка почты будет перенесена на следующий день и даст вам 20-40 монет. Есть 11 различных букв, которые вы можете получить, но вы ничего не выиграете, увидев их все. После того, как вы прочтаете 11-е письмо, вы будете получать одно и то же письмо каждый раз.
- Сон перейдет на следующий день, но не имеет другой цели. Вместо этого вы должны проверить свою почту, потому что это даст вам монеты.
- Каждый раз, когда вы проверяете свою почту или выбираете сон, есть 20% шанс получить сцену *минета таинственной девушки*. После того, как вы один раз увидите эту сцену, каждый раз, когда она посещает вас после этого, вас попросят либо позволить ей продолжать посещать вас, либо никогда больше не навещать вас. У таинственной девушки нет другой цели, кроме как быть сценой для наблюдения. Нет никакого секрета, связанного с ней, и ничего особенного не произойдет, если вы скажете ей уйти навсегда или продолжать возвращаться. Если вы хотите продолжать перематывать сцену ночью, скажите ей, чтобы она продолжала навещать вас. Если ты не хочешь продолжать видеть эту сцену, скажи ей, чтобы она ушла навсегда.

Рынок – Посетите аллею

- Посещение аллеи дает вам 40% шанс увидеть *лесбиянок со straponом*. У переулка нет другой цели или каких-либо секретов.

4. Любовный маршрут 100%

Прохождение День 1:

Утро:

- Путешествуйте к племени Воды, нажав на верхний левый
- * Для вас, все что угодно. (+1

Привязанность)

- Займись добычей полезных ископаемых

Ночь:

- Посетите магазин, ничего не покупайте (+3 целебных зелья, +25 монет)
- Домой -> Проверить почту

День 2:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Посетите магазин, чтобы продать камень
- Проверить почту

День 3:

Утро:

- Обучение (+1 Привязанность, +2 Заклинания воды)

Ночь:

- Проверить почту

День 4:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Проверить почту

День 5:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Дома Катары

Day 6:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Проверка почты

День 7:

Утро:

- Магазин
- * Да
- * Проверьте гардероб (+100 монет)
- *Выполненных квест: Благосклонность деревни #1*

Ночь:

- Проверка почты

День 8:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Проверка почты

День 9:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Дом Катары
- * Романтизировать ее
- * Насколько мы на самом деле контролируем ситуацию? (+1 Привязанность)

День 10:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Проверка почты

Статистика в конце дня 10:

Привязанность - 3/30

Уважение - 0/27

Изгиб воды - 3/30

День 11:

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *
- * Подойдите ближе
- * Продолжайте слушать (Найдите супер редкий белый камень)
- *Завершенный боковой запрос: Сказка о сексуально помешанном зомби лосихе*

Ночь:

- Магазин
- Проверка почты

День 12:

Утро:

- * Добыча
полезных
ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Проверка почты

День 13:

Утро:

- * Добыча
полезных
ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Дом Катары
 - * Любой выбор (Попробуйте 2-й :P)
 - * Положите руку на ее ногу (+1 Привязанность)

День 14:

Утро:

- * Добыча
полезных
ископаемых *

Ночь:

- Магазин
- Купите 7 зелий (Всего у вас будет 10)
- Проверить почту

День 15:

(Последний день спама 'Мой -> Магазин!')

Утро:

- * Добыча полезных ископаемых *

Ночь:

- Магазин
 - * Инвестируйте 500 монет
- Снова посетите магазин, чтобы продать камень
- Проверить почту

День 16:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Проверить почту

День 17:

Утро:

- Дом Катары
- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
- Поцелуй (0/2) -> (1/2)
- * Поцелуй ее
- * Нет

День 18:

Утро:

- Рынок -> Поговорите с советом старейшин
- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 19:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 20:

Утро:

Перевод оформил: [lazedd](#)
Специально для сайта: ximepa.ru/

- Охота (+1 Привязанность)
- Ночь:
- Магазин -> Да
- *Выполненный побочный запрос: Расширение магазина*
- Проверить почту

Статистика в конце дня 20:

Привязанность - 7/30

Уважение - 2/27

Изгиб воды - 3/30

День 21:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 22:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 23:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
- Поцелуй (1/2) -> (2/2)
- Мастурбирует (0/3) -> (0.5/3)

День 24:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 25:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 26:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
 - * Нет
- Мастурбирует (0.5/3) -> (1/3)

День 27:

Утр:

- Дом Катары (+1 Respect)
- Школа -> Квест: Расширение здания школы (+1 Уважение)

Ночь:

- Магазин -> Потратьте все деньги на зелья
- Проверить почту

День 28:

Утро:

- Рынок -> Посещение ремесленников
- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Проверить почту

День 29:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
- Мастурбирует (1/3) -> (2/3)
 - * Любой

День 30:

Утро:

- Охот (+1 Привязанность)

Ночь:

- Привязанность

Статистика в конце дня 30:

Привязанность - 12/30

Уважение - 8/27

Изгиб воды - 3/30

День 31:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
- Мастурбировать (0/3) -> (0.5/3)

День 32:

Утро:

- Школа
- Торговая площадка -> Посещение директора
- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
 - * Любой
- Мастурбировать (0.5/3) -> (1/3)

День 33:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
 - * Конечно
 - * Красивая
- Футфетиш (0/3) -> (1/3)

День 34:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
- Мастурбировать (1/3) -> (2/3)
 - * Любой

День 35:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
- Футфетиш (1/3) -> (2/3)

День 36:

Утро:

- Школа
- Рынок -> Посещение старейшины деревни (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 37:

Утро:

- Школа (+1 Уважение)

Перевод оформил: [lazedd](#)
Специально для сайта: ximepa.ru/

- *Выполненный квест: Расширение здания школы*

Ночь:

- Магазин -> Потратьте деньги на зелья
- Школа -> Стук в дверь

День 38:

Утро:

- Тренировка -> Квест: Костюм (+1 Заклинания воды)
- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Магазин -> Согласен
- Проверить почту

День 39:

Утро:

- Идите добывать

Ночь:

- Магазин
- Дом Катары
- Минет (0/3) -> (0.5/3)

День 40:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Магазин -> Согласен (+1 Заклинания воды)
- Проверить почту

Статистика в конце дня 40:

Привязанность - 13/30

Уважение - 11/27

Магия воды - 15/30

День 41:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Дом Катары
- * Полнолуние
- * Лучшее состояние
- * Защита
- Минет (0.5/3) -> (1/3)

День 42:

Утро:

- Поговорите с советом старейшин
 - * Возможно, это поможет Катару (+1 Уважение)
- *Выполненный квест: Деревенская милость #2 – Неловкий чат*

Ночь:

- Проверить почту

День 43:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Проверить почту

День 44:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)
(+ Урон от атаки)
- *Выполненный квест: Костюм*

Ночь:

- Дом Катары
- Мастурбирует (2/3) -> (3/3)

День 45:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 46:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
- Мастурбировать (2/3) -> (3/3)

День 47:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)
(+ Урон от атаки)

Ночь:

- Проверить почту

День 48:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
- Минет (1/3) -> (2/3)

День 49:

Утро:

- Тренировка (+2 Заклинания воды)

Ночь:

- Дом Катары
- Секс (0/4) -> (0/4 Part 1)

День 50:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
 - * Останься -> Упорствуй
- Секс (0/4 Part 1) -> (0/4 Part 2)

Статистика в конце дня 50:

Привязанность - 16/30

Уважение - 14/27

Магия воды - 23/30

День 51:

Утро:

- Охота (+1 Привязанность)

Ночь:

- Дом Катары
- Секс (0/4 Part 2) -> (1/4)

Day 52:

Утро:

- School

Ночь:

- Проверить
почту

День 53:

Утро:

- Дом Катары

Ночь:

- Дом Катары
- Секс (1/4) -> (2/4)

День 54:

Утро:

Перевод оформил: [lazedd](#)
Специально для сайта: ximepa.ru/

- Одобрить Катару (+1 Уважение)
- Ночь:
- Магазин -> Купить розовые трусики
- Проверить почту

День 55:

- Утро:
- Дом Катары
 - * Разгуливать в общественном месте в одежде...
 - (Вы можете иметь ее внешность, как вам нравится)
- * Низ -> Розовые трусики
- * Слезы -> Нет
- * Начните ходить
- Ночь:
- Дом Катары
- Футфетиш (2/3) -> (3/3)

День 56:

- Утро:
- Одобрить Катару (+1 Уважение)
- Ночь:
- Проверить почту

День 57:

- Утро:
- Дом Катары
 - * Разгуливать в общественном месте в одежде ... ->
- Начните ходить
- Ночь:
- Дом Катары
- Минет (2/3) -> (3/3)

День 58:

- Утро:
- Дом Катары
 - * Разгуливать в общественном месте в одежде ...
- > Начните ходить
- Ночь:
- Проверить почту

День 59:

- Утро:
- Дом Катары
 - * Разгуливать в общественном месте в одежде ... ->
- Начните ходить
- Ночь:
- Дом Катары
- Секс (2/4) -> (3/4)

День 60:

- Утро:
- Тренировка (+2 Заклинания воды)
 - * Любой выбор

Статистика в конец дня 60:

Привязанность - 17/30 - Макс
Уважение - 16/27
Игзиб воды - 25/30
Раз публично гулял - 4/15

День 61:

- Утро:
- Дом Катары
 - * Разгуливать в общественном месте в одежде... ->
- Начните ходить
- Ночь:
- Дом Катары - Анальный секс (0/3) -> (1/3)

День 62:

Утро:

- Дом Катары
- * Разгуливать в общественном месте в одежде... ->

Начните ходить

Ночь:

- Проверить почту

День 63:

Утро:

- Дом Катары
- * Разгуливать в общественном месте в одежде ... ->

Начните ходить

Ночь:

- Дом Катары - Анальный секс
- (1/3) -> (2/3)

День 64:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 65:

Утро:

- Дом Катары
- * Разгуливать в общественном месте в одежде ...

-> Начните ходить

Ночь:

- Проверить почту

День 66:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Дом Катары - Секс (3/4) -> (4/4)

День 67:

Утро:

- Дом Катары
- * Разгуливать в общественном месте в одежде ...

-> Начните ходить

Ночь:

- Проверить почту

День 68:

Утро:

- Одобрить Катару (+1 Уважение)

Ночь:

- Проверить почту

День 69:

Утро:

- Дом Катары
- * Разгуливать в общественном месте в одежде ... ->

Начните ходить

Ночь:

- (Покупайте зелья, если у вас их немного)
- Проверить почту

День 70:

Утро:

- Школа -> Кнечно
- *Завершенный квест: Деревенская милость #3 – Пропавший ребенок*
- Тренировка (+2 Заклинания воды) (+ Урон от атаки)

Ночь:

- Дом Катары
- Анальный секс (2/3) -> (3/3)

Статистика в конце дня 70:

Перевод оформил: [lazedd](#)
Специально для сайта: ximepa.ru/

Привязанность - 17/30 - Макс
Уважение - 19/27
Магия воды - 27/30
Раз публично гулял - 10/15

День 71:

Утро:
- Одобрить Катару (+1 Уважение)
Ночь:
- Рынок -> Посещение аллеи

День 72:

Утро:
- Дом Катары
* Разгуливать в общественном месте в одежде... ->

Начните ходить

Ночь:
- Рынок -> Посещение аллеи

День 73:

Утро:
- Одобрить Катару (+1 Уважение)
Ночь:
- Рынок -> Посетите аллею

День 74:

Утро:
- Дом Катары
* Разгуливать в общественном месте в одежде... ->

Начните ходить

Ночь:
- Рынок -> Посетите аллею

День 75:

Утро:
- Дом Катары -> Общайтесь, пока она не упомянет сокровище Сокки
- Мой -> Да -> Да
- Вправо -> Вправо -> Влево -> Влево (Найдите журнал sticky и супер редкий белый камень)
- *Завершенный побочный запрост: Сокровище Сокки*

Ночь:
- Магазин -> Продать камень - Проверить почту -> Бэтгерл

День 76:

Утро:
- Дом Катары
* Разгуливать в общественном месте в одежде... ->

Начните ходить

Ночь:
- Проверить почту -> Ариэль

День 77:

Утро:
- Обучение -> Квест: Бомба Духа
- Гора -> Сорвать цветок -> Проиграть битву
- Выбор не имеет значения, но выбор "Слушать" объясняет больше
- *Выполненный квест: Бомба Духа (+1 Привязанность)*

Ночь:
- Проверить почту -> Девушка-паук

День 78:

Утро:
- Обучение
- Дом Катары
* Разгуливать в общественном месте в одежде... ->

Начните ходить

Ночь:
- Проверить почту

Окончание:

Что ж, наконец-то мы подошли к концу игры. Мы выполнили все задания, побочные задания и сцены для любовного маршрута в книге 1, за исключением финала. Игра заканчивается только тогда, когда вы этого хотите, поэтому вы можете продолжать играть и пересматривать сцены или покупать различные предметы в магазине, чтобы использовать их на прогулках, если хотите. Ниже я расскажу вам, как получить оба любовных конца книги 1 в начале дня 79.

Окончание #3:

- Дом Катары
 - * Разгуливать в общественном месте в одежде... -> Начните ходить
- Спать
- Гора -> Вызов духа -> Я готов.
- Дом Катары
 - * "Внутри -> Любой" or "Снаружи -> Я люблю тебя."

Окончание #4:

- Гора -> Вызов духа -> Я готов.
- Дом Катары -> Любой

Завершенная Книга 1!

5. Квесты**Деревенская услуга #1 – Следите за магазином:**

Посетите магазин 5 раз

Во время вашего 6-го визита начнется квест

Да -> Проверьте гардероб (+100 монет)

Выполненный квест: Деревенская услуга #1 – Следите за магазином

Расширение здания школы:

(Все локации квеста необходимо посетить в дневное время)

Уважение = 6

Дом Катары (+1 Уважение)

Школа -> Квест: Расширение здания школы (+1 Уважение)

Рынок -> Посетите ремесленников

4 дня спустя -> Школа

Рынок -> Посетите декораторов

4 дня спустя -> Школа

Рынок -> Посетите старейшины деревни (+1 Уважение)

Школа (+1 уважение; при выполнении рабского маршрута вы также получаете шулер)

Завершенный квест: Расширение здания школы

Костюм:

Изгиб воды = 13

Обучение -> Квест: Костюм (+1 Заклинание воды)

Магазин -> Согласен (+1 Изгиб воды)

2 дня спустя -> Магазин -> Согласен

(Вы, должно быть, оказали по крайней мере одну деревенскую услугу, чтобы снова тренироваться)

Обучение (+2 Заклинание воды) (+ Урон от атаки)

Завершенный квест: Костюм

Деревенская услуга #2 – Неловкий чат:

Уважение = 12

Поговорите с советом старейшин -> Возможно, это поможет Катаре (+1 Уважение)

Завершенный квест: Деревенская услуга #2 – Неловкий чат

Деревенская услуга #3 – Пропавший ребенок:

Завершите квест: Расширение здания школы

Посетите школу и займитесь сексом с Уной

Школа -> Конечно

Завершенный квест: Деревенская услуга #3 – Пропавший ребенок

Бомба духа:

Изгиб воды = 27

Гора -> Сорвать цветок -> Проиграть битву

Выбор не имеет значения, но выбор "Слушать" объясняет больше

Завершенный квест: Бомба Духа (+1 Привязанность)

Окончание:

Завершенный квест: Бомба духа

Полный анал (1/3)

Гора -> Вызов духа -> Я готов.

5.1 Побочные запросы:

Сказка о сексуально помешанном зомби-лосе-льве:

Перейти на майнинг 8 раз (не последовательно, всего 8 раз)

В 9-й раз, когда вы добудете добычу, квест начнется

Подойдите ближе -> Продолжайте слушать (Найдите супер редкий белый камень)

Завершенный побочный квест: Сказка о сексуально помешанном зомби-лосе-льве

Расширение магазина:

Потратьте 500 монет в магазине

Магазин -> Инвестируйте 500 монет

5 дней спустя -> Магазин

Завершенный квест: Расширение магазина

Сокровище Сокки:

Дом Катары (дневное время) -> Общайтесь, пока не упомянет сокровище Сокки

Мой -> Да

Справа, Справа, Слева, Слева (Найдите липкий журнал и супер редкий белый камень)

Завершенный боковой запрос: Сокровище Сокки

Книга 2 - Огонь

1. Игровая механика

Таверны:

Подавать напитки

При подаче напитков, если вы используете внутриигровую книгу рецептов, вы заработаете значительно меньше денег на чаевых. Поэтому, если вы не помните рецепт, просто откройте вкладку и посмотрите на таблицу здесь, чтобы не потерять деньги.

Вы зарабатываете 45 монет за чаевые, что означает, что вы получаете 135 монет за смену бармена.

Исключением из этого правила являются ваши первые четыре смены подачи напитков, где вы будете зарабатывать только 24 монеты за чаевые, прежде чем вас повысят.

Выпейте с солдатами

С солдатами можно разговаривать только во время определенных заданий.

Гэмбл против Тая Ли

Азартные игры в блэкджек не являются эффективным или экономичным по времени способом заработать деньги, поэтому нет особых причин играть в него.

2. Обучение:

Тренировка повышает ваш уровень владения огнем. Чем выше ваш уровень, тем больше урона вы наносите в сражениях.

Palace:

Комната Азулас

Ее комната является местом многих событий и сцен, а также местом, которое вы часто будете посещать во время выполнения квестов. Тронный зал

Тронный зал доступен в течение дня и является местом проведения сцен тронного зала Азулы.

Покинуть город (бой):

Когда вы выиграете битву, вы получите 30-50 монет и получите 50% - ный шанс получить свежую девушку на ферме.

Оружейный склад:

В оружейной комнате вы можете купить броню для себя, двух солдат, которые помогут вам в бою, и бонусы за здоровье для обеих войск.

Когда вы покупаете один из четырех доспехов, вам автоматически предоставляется бонус здоровья, который он предоставляет, однако вы можете иметь только один комплект доспехов за раз. Это означает, что лучше покупать только лучшие доспехи, так как предыдущие доспехи не дают ретроактивных бонусов, т. Е. Они являются пустой тратой денег. Если вы сэкономите свои деньги в течение первых нескольких дней игры, вы сможете купить доспехи Дракона на 5-й день.

Ночью оружейная комната также является местом сцен Май.

3. Механика фермы (простая версия):

Используйте Ctrl, чтобы ускорить посещение фермы/доение

#1 – Посещайте ферму каждый день ночью

#2 – Молоко используйте девушками

#3 – Трахать девушек, которые не беременны

#4 – Беременная -> Молоко -> Соски -> Пусть она кончит

#5 – Покинуть ферму

3. Механика фермы:

Как мне получить больше девушек?

Как только вы разблокируете ферму, каждый раз, когда вы выигрываете битву, вы получаете +1 свежую девушку. Вы также можете купить подержанных девушек за 250 долларов в магазине, но это пустая трата денег, поэтому никогда не покупайте их.

Как работает беременность?

Для того, чтобы беременная девушка родила, должно пройти 20 дней. После того, как беременная девушка рождает, она становится подержанной девочкой.

Как работает визиты Азулы?

Азула будет навещать вас каждые 7 дней, чтобы заплатить вам. Если у вас будет 0 беременных девочек, когда она придет (это должно произойти только в том случае, если вы вообще не используете ферму), она даст вам +1 беременную девочку.

Сколько мне платят?

5 монет за дойку, 10 монет за рождение.

Почему бы мне просто не использовать рычаг, чтобы доить девочек?

Вы можете удвоить сумму денег, которую вы зарабатываете на ферме, используя метод, который я описываю в упрощенной механике фермы. Если вы просто используете рычаг, чтобы доить девочек, то: $\text{Молоко} = \text{used_girls} + \text{pregnant_girls}$ but, но если вы используете метод, который я обнаружил: $\text{milk} = \text{used_girls} + \text{used_girls_made_pregnant}$

$+ (\text{pregnant_girls} * 2) +$ **Что такое мораль?**

Мораль не используется в любовном пути и не влияет ни на что в любовном пути.

4. Прохождение маршрута Любви

День 1-10

Если есть выбор или событие, которое не упоминается в пошаговом руководстве, это означает, что это выбор, который ни на что не влияет, и вы можете выбрать любой вариант.

Вступление Часть 1:

Утро:

- Путешествуйте в Страну Огня, нажав в левом нижнем углу
- Давайте сделаем это!
- Оружейная -> Я так думаю? -> Я занят
- Переулки -> Защитите бездомного

Ночь:

- Оружейная комната
- Дворец (+1 Заклинание огня)

Вступление Часть 2:

Утро:

- Обучение (+3 Заклинание огня)
- Обучение (+1 Заклинание огня)

Ночь:

- Таверна -> Продавать напитки -> Конечно
- Не допускайте ошибок и не используйте книгу рецептов в игре
- Подавать напитки (+24 монеты)
- Дворец -> Спать

День 1:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Таверна -> Подавать напитки (+24 монет)
- Дворец -> Сон

День 2:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Сон

День 3:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Таверна -> Выпить с солдатами
- Подавать напитки
- Аллеи -> Посещение тенистого парня -> Корень -> Сделка
- Дворец -> Сон

День 4:

Утро:

- Башня (Получена шкала дракона)
- Ферма -> Да -> Задавайте вопросы
- Ферма -> Свежие коровы -> Дополнительно: Насмешка, Комфорт -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Дополнительно: Насмешка, Комфорт, Трахнуть -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить -> Выходи
- Таверн -> Подавать напитки (+135 монет)

Ночь:

- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Сон

День 5:

Утро:

- Арсенал -> Доспех -> Доспехи дракона
- Покинуть город -> Приятно познакомится (лол) -> Авто (+1 девушка)

Ночь:

- Ферма -> Свежие коровы -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить

- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы -> Иди в анвейс -> Мастурбируй

День 6:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Заглянуть
- Башня -> Слушать
- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Свежие коровы -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы -> Зайди -> Потяни вниз -> Потяни вниз -> Мастурбируй -> Кончай на сиськи -> Оставь ее в таком виде

День 7:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Заглянуть
- Оружейная -> Нет
- Таверна -> Выпить с солдатами
- Дворец -> Комната Азулы
- Башня -> Тактика
- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Свежие коровы -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Аллея -> Освободи ее
- Тюрьма -> Быть Синим Духом -> Посетить Айро
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы -> Войдите -> Присоединяйтесь к Азуле

День 8:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Загляни -> Да, это идеально -> Покажи мне!
- Арсенал -> Войска -> Нижний союзник -> Танк
- Обучение -> Подглядывание (+1 Заклинания огня)

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Сон

День 9:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Свежие коровы -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы -> Спать

День 10:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы -> Часы

Статистика в конце дня 10:

Сражения = 7

Заклинания огня = 6/8

День 11:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Загляни -> Покажи мне! -> Лижи ее клитор
- Тронный зал -> Сидеть -> #3 or #4 (+1 Шлюха) (+1 Публика)

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Оружейная -> Обучение -> Мне интересно

День 12:

Утро:

- Башня -> Да
- Дворец -> Тронный зал -> #2 для сцены hJ #4 для сцены strapon (+1 Шлюха) (+1 Публичная)

Ночь:

- Ферма -> Тронный зал -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Башня
- Тюрьма -> Быть Синим Духом -> Посетите Айро
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Сон

День 13:

Утро:

- Арсенал -> Войска -> Главный союзник -> Пехота
- Бонусы союзников -> Купить оба бонуса здоровья союзников
- Покинуть город -> Продолжайте! -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Свежие коровы -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Башня -> Осмотритесь
- Таверна -> Подавать напитки
- Оружейная -> Поцелуй ее

День 14:

Утро:

- Покинуть город -> Продолжайте! -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Свежие коровы -> Трахнуть
- Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Оружейная -> Поцелуй ее

День 15:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Дворец -> Комната Азулы
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы -> Присоединяйтесь к Азуле

День 16:

Утро:

- Башня -> Тактика -> Тактика -> Примите стратегическое решение -> Увидеть вас голой -> Блиц пехоты

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Спать

День 17:

Утро:

- Башня -> Тактика -> Принятие стратегического решения-> #1 или #2

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> спать

День 18:

Утро:

-

Тренировка

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить

- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Захватить обувь и золото

День 19:

Утро:

- Обучение (+1 Заклинание огня)

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Захвати обувь и золото

День 20:

Утро:

Ферма -> Беременные коровы > Молоко -> Поиграй с сосками -> Пусть она кончит

Ночь:

- Покинуть город

Статистика в конце дня 20:

Сражения = 10

Заклинания огня = 7/8

Остров Эмбер

День 1:

Утро:

- Багажник (красный) -> Мягкая сумка (черный) -> Мягкая сумка (розовый) -> Принять
- Лачуга -> Мастурбировать
- Средний дом -> Средний дом
- Пляж -> Майи лучше
- Лачуга -> Лачуга -> Пляж -> Пляж -> Победа в волейбол
- Конечно -> Пляж -> Поиск ближе к берег
- Пляж -> Победа в волейбол
- Вопросы: #3, #3, Чистый, как снег

Ночь:

- Средний дом
- Лачуга -> Док -> Садись в лодку -> Океан -> Рыбьи сиськи
- Пляж -> Найти девушек -> Рыба
- Играть -> Угадывать правильно -> Сиськ -> Признаться
- Лачуга -> Лачуга -> Извиниться
- Комната Тай Ли -> Посмотри -> Мастурбировать

День 2:

Утро:

- Поднимите одеяло
- Лачуга -> Лачуга -> Пляж -> Победа в волейбол
- Дополнительно: Лачуг, Пляж, Джунгли
- Средний дом
- Ставь все на карту ради Мэй
- Сохраните свою игру и получите удовольствие, если вы проиграете, перезагрузите свой сэйв
- Я думаю, нет

Крабовые битвы: (вздых, я попытаюсь объяснить это безумие)

- Вы можете бить крабов и сражаться с ними самостоятельно, или ловить крабов и заставлять их сражаться с крабами за вас
- Существует четыре вида крабов: Обычные, Сильные, Легендарные и Уникальные. Первые три можно поймать на пляже, уникальные крабы даются вам после победы в турнирах
 - Если у вас есть краб, который является одним из первых трех типов, и он достигает 0 л. с., он убежит навсегда
 - Если у вас есть уникальный краб, и он достигает 0 л. с., он вернется к вам после окончания битвы
- Использование специальной атаки краба в 99% случаев лучше, чем использование надрез
- Ваше количество карманов = максимальное количество крабов, которых вы можете поймать и унести, Вы начинаете с двух карманов
- Зелья могут исцелить вас или вашего краба, в зависимости от того, кто в данный момент сражается
- Вы можете купить больше карманов и зелий в среднем доме у Шейди

Ваши первые сражения:

- Просто забей нормальных крабов до смерти
- Ловите сильных или легендарных крабов (в идеале поймайте двух легендарных крабов)
- Продолжайте выбирать "Сражайтесь с другими!", если только у вас или у вашего легендарного краба не будет низкого здоровья
- Я добрался до 16-го уровня, прежде чем здоровье моего легендарного краба стало низким

- Скрэббл Рояль
- Чемпион мира
- Пляж -> Прогулка по пляжу
- Купи зелья у Шейди в среднем доме, если они тебе понадобятся
- Левые дома -> Путь к дому -> Щелк-щелк, сука (лол) Битва против охранника:
- Эту битву очень легко выиграть (+1 очко) (Получено Бесси)
- Средний дом -> (покупайте зелья, если они вам нужны) -> Сражайтесь с тeneвым парнем

Битва против Шейди:

- Эта битва очень проста, пока вы не сразитесь с его последним крабом (+1 пакет) (Получил старый мускусный)
- Есть по крайней мере два зелья на вас -> Морской бой против рыбьих сисек:
- Вам, вероятно, придется использовать два зелья для этого боя (+1 карман) (Получил Вонючий)
- Пляж -> Сражайтесь с крабами, пока вы не вернетесь на 20-й уровень к реальной игре:
- Закуска -> Лачуга
- Лачуга -> Док -> Садитесь в лодку -> Океан -> Деньги
- Левые дома -> Путь к дому
- Утка -> Перо
- Лачуга -> Зеркало
- Магазин -> Карта
- Получи крэнк! -> Решите последнюю загадку
- Выберите любой из оставшихся сегодняшних вариантов

День 3:

Утро:

- Средний дом -> Блеф слепого
- Съешьте хотя бы одну порцию
- Лачуга -> Лачуга -> Мне нужны твои крабы (+1 карман)
- Пляж -> Битва крабов -> Выход после одной победы
- Пляж -> Навестить девушек
- Левые дома -> Лесная троп
- Левые дома -> Путь к дому -> Возвращение в Азулу (+1 заклинание огня)
- Пляж -> Посещение девочек -> Волейбол -> Победа три раза
- Навестить девочек -> Навестить девочек
- Выберите любо
- Закуска -> Лачуга -> Пляж
- Пусть Мэй им скажет
- Истина даст сцену, сосредоточенную на одной девушке по вашему выбору: Dare даст сцену со всеми тремя ночами

Ночь:

- Пляж -> Хижина -> Док -> Покажи себя
- Хижина -> Ложись спать -> Комната Тай Ли

День 4:

Утро:

- Хижин -> Хижина -> Где покоятся два пламени
- Лачуга -> Ваша комната -> Док
- Пляж -> Прогулка по окрестностям
- Лачуга -> Лачуга -> Док

День столицы

огненной нации 20:

Утро:

- Тюрьма -> Битва Айро
- Дворец -> Ваша комната -> Беспорядок с головоломкой
- Дворец -> Ваша комната -> Посмотри на PornLove42
- Оружейная -> Выход
- Дворец -> Комната Азулы
- Переулок -> Смотреть, как она мастурбирует ночью:
- Дополнительно: Таверна -> Азартные игры против Тай Ли -> \$100 -> Играйте, пока не выиграете
- Таверна -> Подавайте напитки

День 21:

Утро:

- Арсенал -> Подарки -> Купить огурец и банан
- Аллеи -> Обмен на секс -> Сделайте все варианты

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Комната Азулы или Спать

День 22:

Утро:

- Дворец -> Тронный зал -> #2 или #4 (+1 Шлюха) (+1 Публичная)

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Спать

День 23:

Утро:

- Дворец -> Тронный зал -> #2 или #4 (+1 Шлюха) (+1 Публичная)

Ночь:

- Ферма -> Беременные коровы -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Дворец -> Спать

День 24:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Используйте -> Разговор -> Молоко -> Поиграй с соками -> Дай ей кончить-> Трахнуть
- Беременная -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Таверна -> Подавать напитки
- Таверна -> Переулки -> Помощь
- Дворец -> Спать

День 25:

Утро:

- Оружейная -> Квестовые предметы -> Купить рабыню
- Покинуть город -> Давай! -> Авто

Ночь:

- Ферма -> Б / У -> Разговоры -> Молоко -> Трахнуть
- Беременная -> Молоко -> Поиграй с сосками -> Дай ей кончить
- Дворец -> Спать

День 26:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Дворец -> Спать

День 27:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Дворец -> Спать

День 28:

Утро:

- Арсенал -> Выход
- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Аллеи -> Что ты собираешься делать?
- Оружейная -> Осмотритесь -> Загляни внутрь -> Вперед
- Переулки -> Продать рабыню
- Дворец -> Спать

День 29:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Комплимент (0/3) -> (1/3)

Ночь:

- Арсенал -> Заглянуть -> Остаться -> Выбрать все варианты -> Удивительно

- Оставайся голым -> Дерзай
- Дворец -> Спать

День 30:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

- Дворец -> Спать

Статистка в конце дня 30:

Сражения = 15

Заклинания огня = 8/8

День:

Утро:

- Покинуть город -> Авто

Ночь:

Дворец > Спать

День 32:

Утро:

- Башня -> Заказы -> Сделайте все три заказа ночью:
- Дворец -> Спать

День 33:

Утро:

- Башня -> Хочешь прокатиться?
- Дворец -> Комната Азулы -> Комплимент (1/3) -> (2/3)

Ночь:

- Дворец -> Спать

День 34:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Комплимент (2/3) -> (3/3)

День 35:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Не так уж много -> Давай выберемся
- Выбери все хорошие варианты -> Черт возьми Да!

День 36:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Озорной

День 37:

Утро:

- Дворец -> Комната Азулы -> Немного
- Башня -> Тюрьма
- Дворец -> Комната Азулы -> Твоя комната ->

Ночь:

- Оружейная -> Оружейная -> Башня

Окончание:

Что ж, наконец-то мы подошли к концу книги 2. Мы выполнили все задания и сцены для любовного маршрута, и единственное, что осталось, - это финал. Есть три разных концовки, и в каждой из них есть необычные сцены и уникальное завершение для второй книги. Я не буду говорить, каковы концовки или каковы их уникальные сцены, так как они довольно интересны, и я не хочу их портить, поэтому сохраните свою игру и попробуйте разные концовки, если вы хотите увидеть их все. Наслаждайтесь!

Завершенная книга 2!

5. Пошаговое руководство по Рабскому маршруту**День 1-10**

Если есть выбор или событие, которое не упоминается в пошаговом руководстве, это означает, что это выбор, который ни на что не влияет, и вы можете выбрать любой вариант.

Вступление Часть 1:

- Путешествуйте в Страну Огня, нажав в левом нижнем углу
- Что?! Черт возьми, нет!
- Потрясающе! (-1 мораль)
- Отпусти ее! (+1 мораль)
- Оружейная -> Продолжайте выполнять задание
- Третья аллея -> Первый путь
- Навестить Лию

Вступление Часть 2:

Утро:

- Дворец -> Согласен -> Дворец -> Согласен
- Обучение
- Переулки -> Продолжайте блуждать -> Откройте слив
- Оружейная комната
- Таверн -> Дай ей 10 монет -> Флиртуй с Тай Ли
- Переулки -> Выпрашивай деньги

Ночь:

- Тюрьма -> Посещение Лии -> Нет
- Оружейная -> Продолжайте посещать оружейную

День 1:

Утро:

- Таверна -> Флирт с Тай Ли
- Оружейная > Разговор
- Переулки ->

Ночь:

- Попрошайничество:
- Тюрьма -> Посещение Лии -> Нет -> Ложись спать

День 2:

Утро:

- Таверна -> Флирт с Тай Ли
- Переулки ->

Ночь:

- Выпрашивания денег:
- Тюрьма -> Ложись спать

Книга 3 – Обсидиановые локации

Примечание: Убедитесь, что ваша версия игры по крайней мере 0.6.13 е, иначе вы не сможете получить весь обсидиан. Таверна должна быть полностью обновлена, прежде чем вы завершите все обновления больницы, в противном случае вы не сможете принять задание 7!

1. Обсидиановые локации:

- Квесты в таверне: Вознаграждение за выполнение квеста 3: Атака Огненного Мага
- Вознаграждение за выполнение квеста 7: Клевок знаний

2. Лабиринт:

- Один обсидиан дает тебе Скай, когда ты встречаешь ее в лабиринте
- Следуйте этим шагам от входа: вверх, вверх, вправо, вправо; Сражайтесь с врагом, который порождает, затем откройте сундук
- Один из них обнаружен в первый раз, когда вы прячетесь в деревянном ящике с отверстием, которое охранники используют для непристойностей
- Двое находятся в черепе в одном из углов лабиринта
- Двоих находят, кончая на сиськи обезглавленной статуи в последней части лабиринта