

FUTA PRISION

GUÍA ESP

VER 1.1.1



Actualizado 10 de febrero del 2024.

Juego creado por Ninja Head

patreon.com/NinjaHead



FUTA ON
GENERO PRINCIPAL
MALE



Futanari en hombres es el género principal del juego futa prisión; sin embargo, mucho de algo a veces llega a aburrir Por eso, cree los cuadros donde se contarán historias de otros géneros, como Ntr, Anal vore, gigantismo, encogimiento, lactancia materna, etc.

ÍNDICE

Piso 8

- Piso8 ---------- Pag **4**
- Inicio (configuracion e idioma) ---------- Pag **5**
- Prologo ---------- Pag **6**
- ***Escapando de la celda*** ---------- Pag **8**

- **Primera noche ----------** Pag **10**
  - Habitacion de valeria ---------- Pag **10**
  - Julia ---------- Pag **11**
  - Prisioneros ---------- Pag **12**
  - Chimenea ---------- Pag **13**
  - Pasadiso secreto ---------- Pag **14**
  - **Onahole permanente ----------** Pag **15**
  - Cuarto misterioso ---------- Pag **17**
  - Ruleta ---------- Pag **18**
  - Azotea Hiro ---------- Pag **19**
  - **Activando 2da noche** ---------- Pag **20**

- **Segunda noche ----------** Pag **21**
  - Evento desayuno ---------- Pag **21**
  - Giganta ---------- Pag **23**
  - Cuarto de pociones Eliza ---------- Pag **25**
  - Derrota de Valeria ---------- Pag **26**
  - Salida piso 8 ---------- Pag **27**
  - Galeria de imagenes ----------Pag **28**
  - Galeria de eventos (cofres) ----------Pag **30**
  - Cuadros (pinturas) localización ----------Pag **31**

Piso 7

- Piso 7 ---------- Pag **32**
- **Inicio** ---------- ---------- Pag **33**
  - Sala piso 7 ---------- Pag **33**
  - Prisioneros ---------- Pag **34**
  - Desbloqueando la celda ----------Pag **35**

- **Primera noche ----------** Pag **36**
  - Mision alcantarilla ---------- Pag **36**
  - Alcantarillas ---------- Pag **37**
  - Clan hedor ---------- Pag **38**
  - cuarto de helga ---------- Pag **41**

- **Segunda noche ----------** Pag **42**
  - Mujer Savaje ---------- Pag **43**
  - Pasillo ---------- Pag **44**
  - Biblioteca ---------- Pag **45**
  - Mision llave o general ---------- Pag **46**
  - Llave hechizada ---------- Pag **47**
  - Noche 3 en camino ---------- Pag **48**

- **Tercera noche ----------** Pag **49**
  - Cruzando el hoyo ---------- Pag **50**
  - Caballera Sagrada ---------- Pag **51**
  - Batalla de lyzandra ---------- Pag **52**
  - Derrotando a Lysandra ---------- Pag **53**
  - Evento de la Reina ---------- Pag **55**

- **Desbloquear la batalla de la general ----------** Pag **56**
  - Cuarto de la general ----------Pag **57**
  - Pieza dorada ----------Pag **58**
- **Cuadros zonas ----------** Pag **60**



La guia se ira ampliando
en base al progreso del juego.



21 cm

45 cm

PISO 8

"Los hombres solo sirven para ser onaholes."

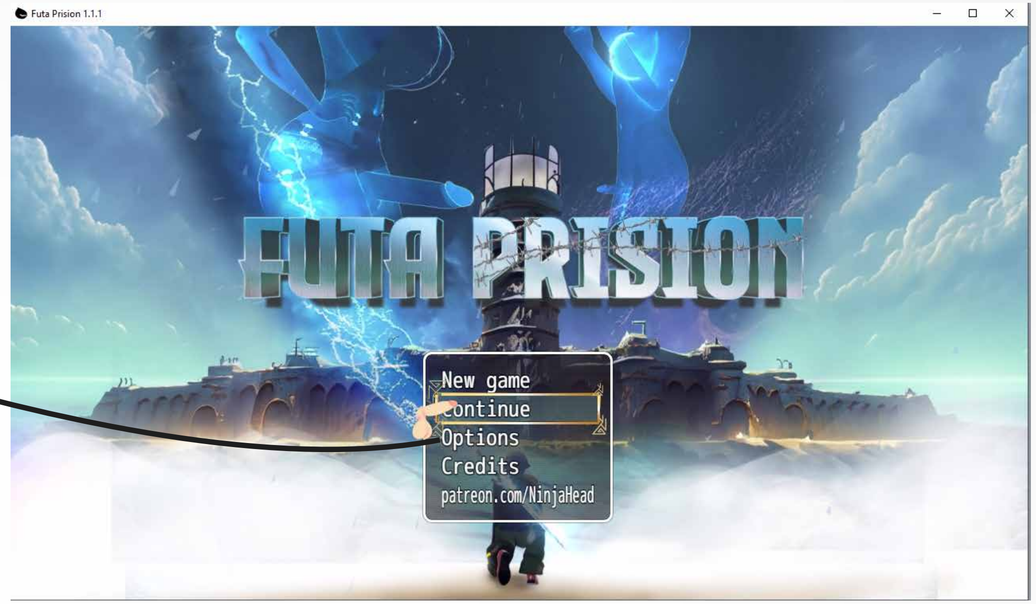
VALERIA

LA SÁDICA

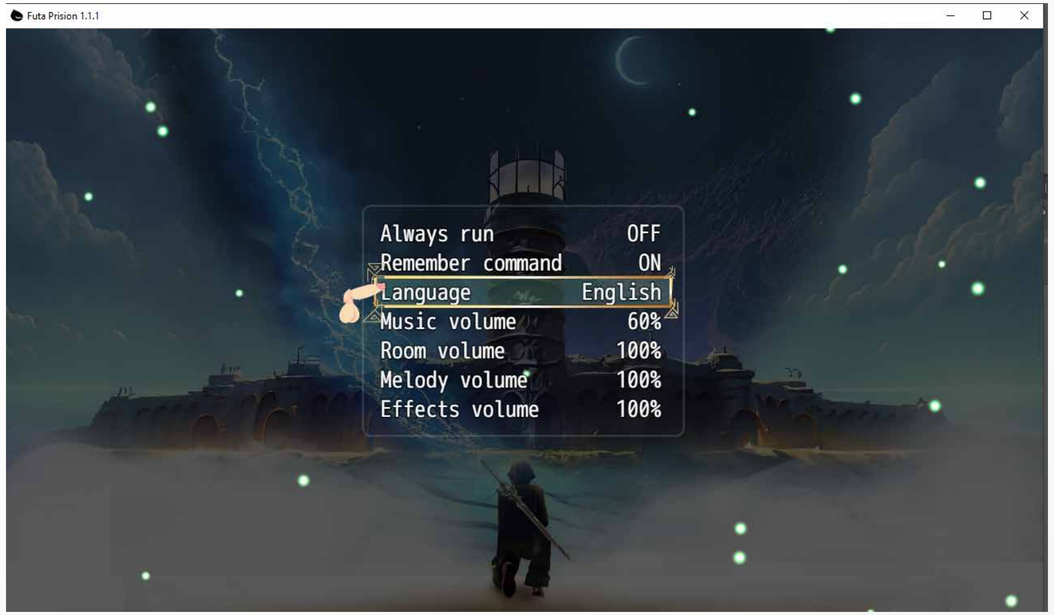


INICIO

Puedes elegir el idioma en opciones y
podrás cambiarlo de inglés a español o viceversa.



Una vez elegido tu idioma, dale a nuevo juego.



PRÓLOGO

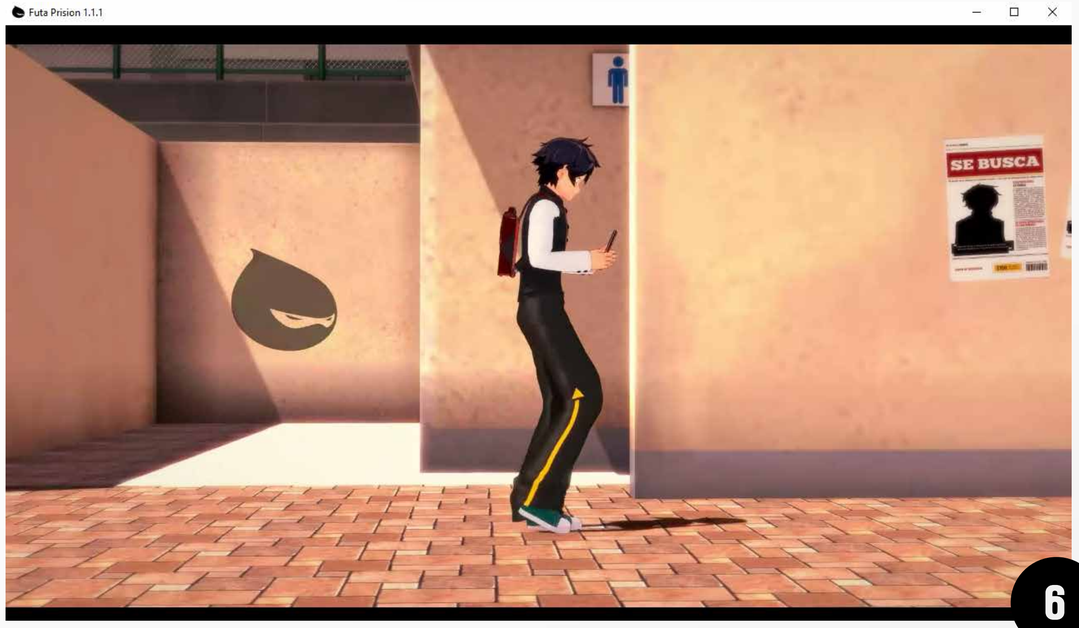
Si eres nuevo, comienza desde el piso 8,
si ya jugaste el 8, puedes comenzar desde el 7.

Esto es momentáneo, ya que el juego se actualiza constantemente; cuando el juego se complete, desaparecerá esta opción



Si se congela en el intro, no te preocupes, es el motor gráfico que no aguanta videos; muy rara vez ocurre

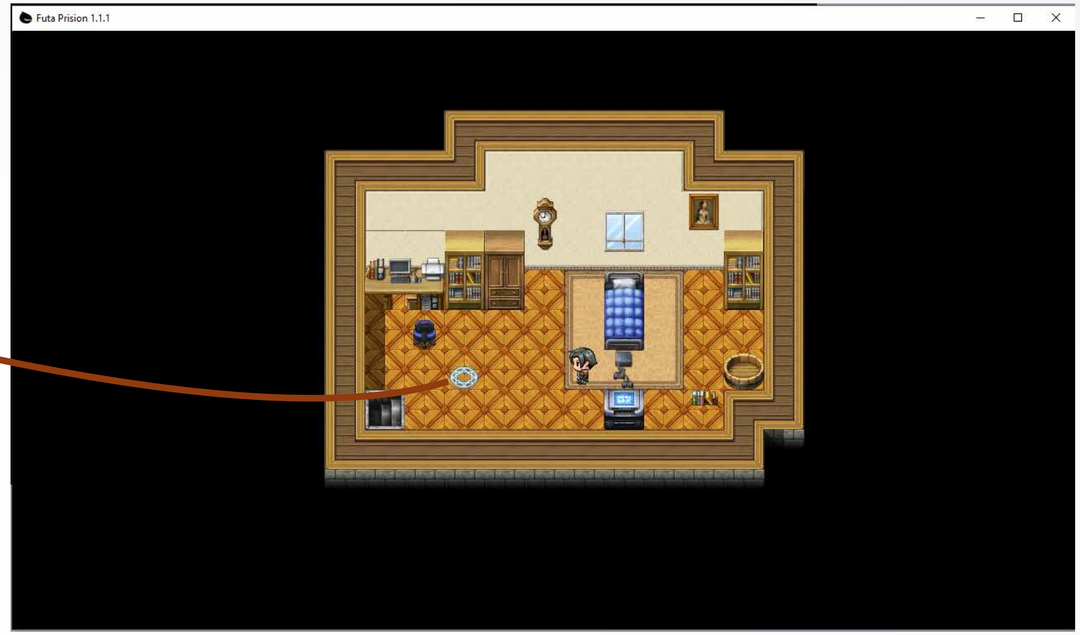
Pulsa F5 y vuelve a iniciar.



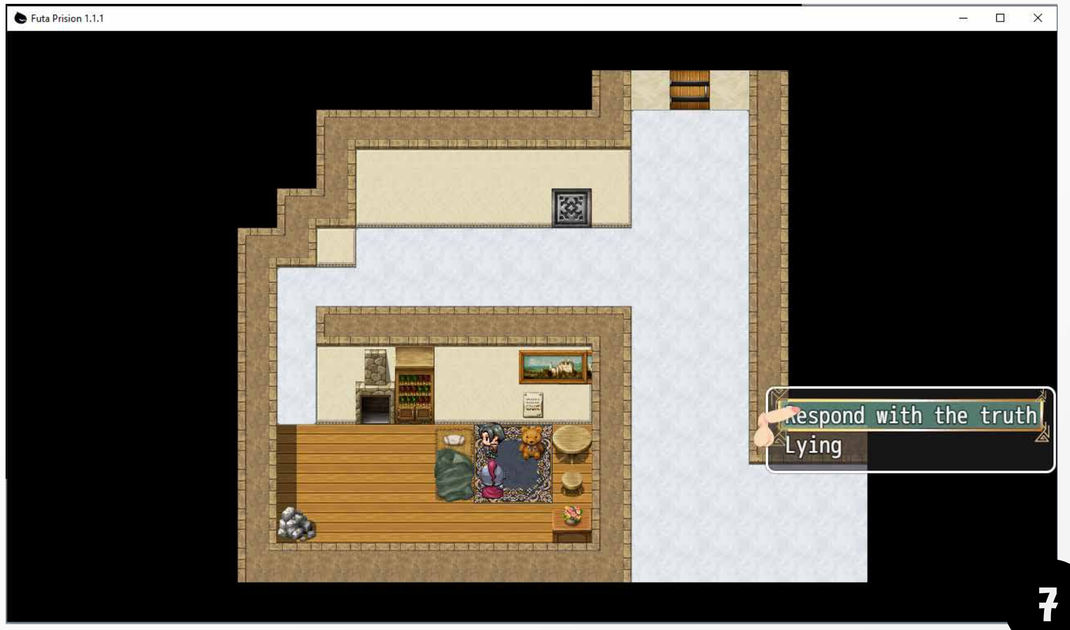


PROLOGO

Entra al portal para comenzar tu aventura



Cualquiera de las dos opciones es válida. Esto se ha implementado para que más adelante haya un sistema de ética y moral. Dependiendo de esto, se obtendrá un final. (Pero esto es para el futuro)

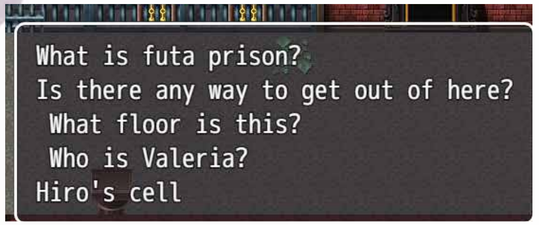


ESCAPE DE CELDA

Una vez termines de ver el tutorial,
ya podrás comenzar tu aventura

Habla con el prisionero de tu costado.
Si no funciona con el teclado, intenta con el ratón.
Se supone que el bug ya está arreglado

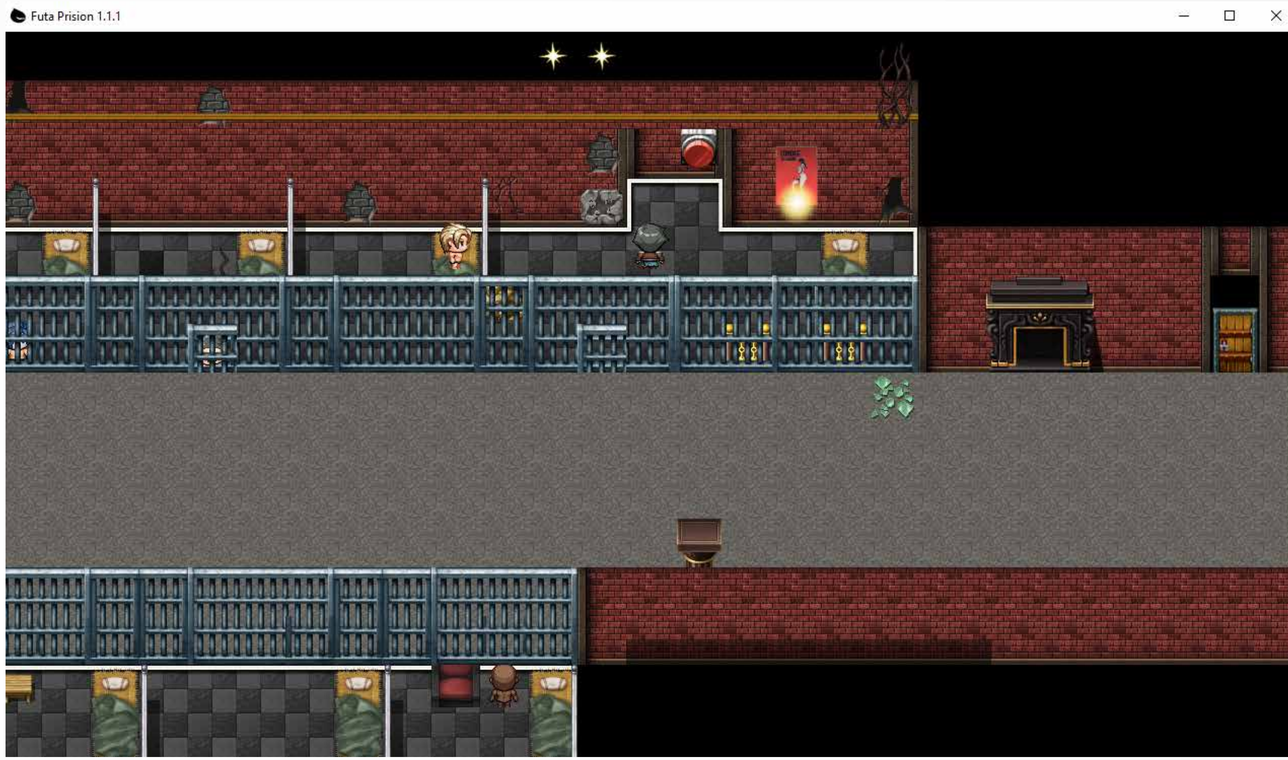
Habla con el prisionero hasta que te
aparezca la quinta opción de celda de Hiro.



Te dará una misión, busca en el colchón de tu celda



Luego de cojer el pegarmino,
vuelve a hablar con el prisionero.



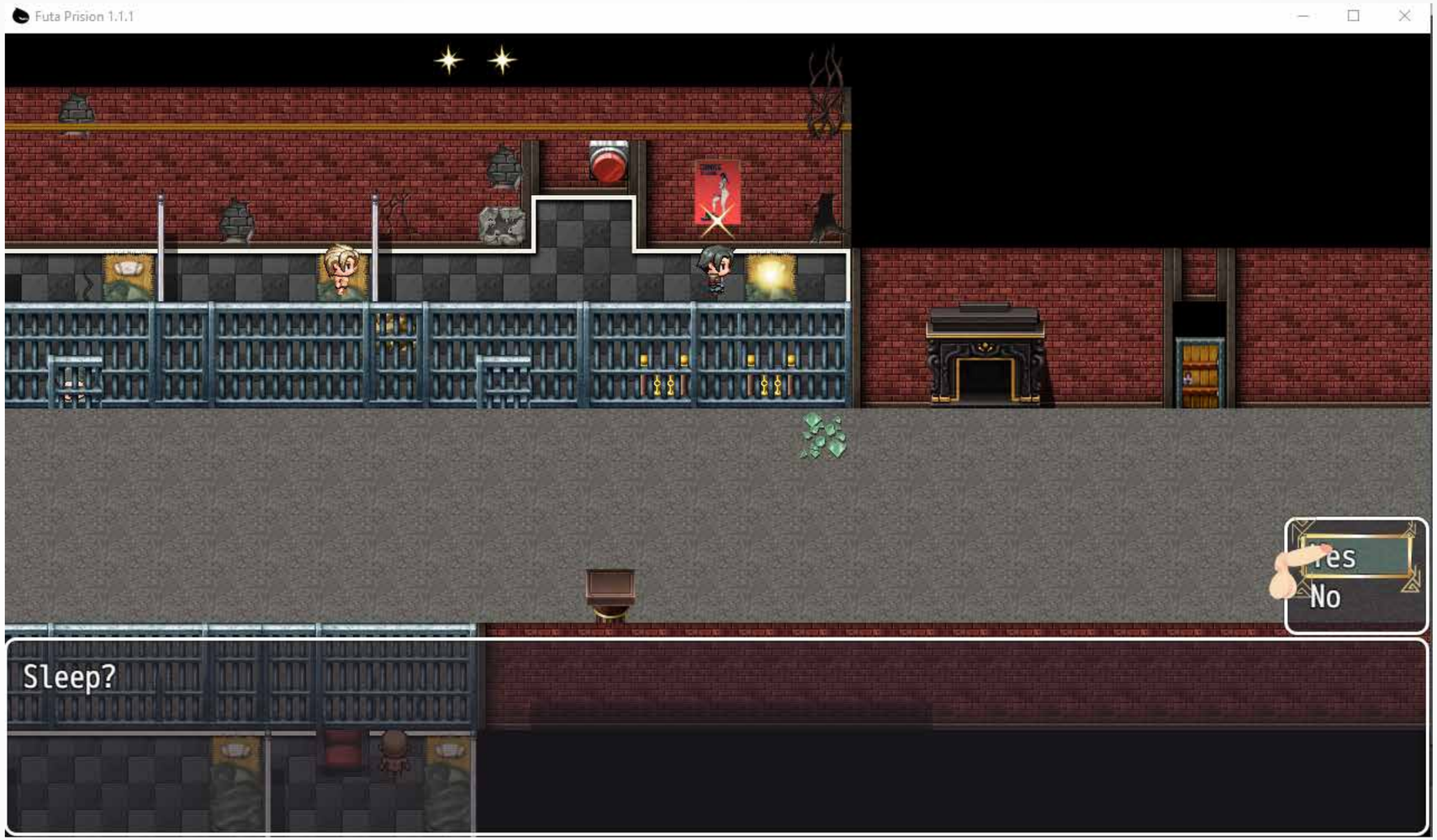
Este botón rojo sirve para detener todo efecto de música.
A veces, no sé por qué, hay un bug donde la música
no se para; con ese botón, la puedes detener.



Puedes ver el tutorial en el cartel.



ESCAPE DE LA CELDA



¡Listo! Ahora solo tienes que ir a tu cama. La activas solo acercándote a ella y retrocediendo 1 cuadro.

Elige la opción noche

PRIMERA NOCHE

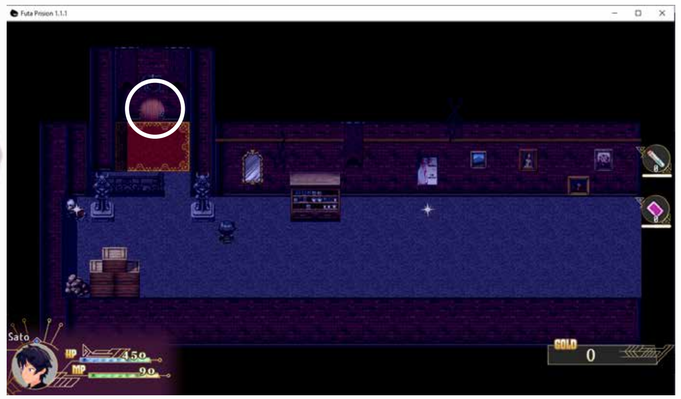
HABITACIÓN DE VALERIA

Llegado a este punto, puedes salir por ese círculo azul.

Puedes ir a la izquierda o derecha.

(Comencemos con la izquierda.)

Si te vas por la izquierda, encontrarás la habitación. de Valeria, ella estará violando a su nuevo onahole.



Para desbloquear la escena solo interactua con la puerta.

Sato solo puede salir de noche



Vida y Mp: Por ahora no serviran pero seran de utilidad en el piso 7

Tu oro

Puedes usarlo para la ruleta. (mas adelante la encontraras)

PRIMERA NOCHE

JULIA

Antes de ir por la derecha, te
recomiendo guardar.

Te encontrarás con Julia,
si aceptas entregar el culo
ella te follará, te recuperarás y podrás continuar,

Si te niegas, te llevará con Valeria.



Valeria te dará 2 opciones. **Si la atacas**, ella solo te golpeará.
Con su polla además desbloquearás 1 punto para.
el **onahole permanente**. (explicación en la pag 15)
Aparecerás en tu celda y puedes continuar con tu aventura.

Si la engañas, te follará y terminará la partida.



PRIMERA NOCHE

PRISIONEROS

- **Maker** te dará la misión: Encontrar la barra de metal (Esta se encuentra en el pasadizo secreto de Hiro)

- **Bambo** te regalará una pieza gratis para los cuadros mágicos.

- **Italo:** Te dará 2 misiones.

  Encontrar el Metal para la copia de llave. (Se encuentra en el cuarto de la ruleta)

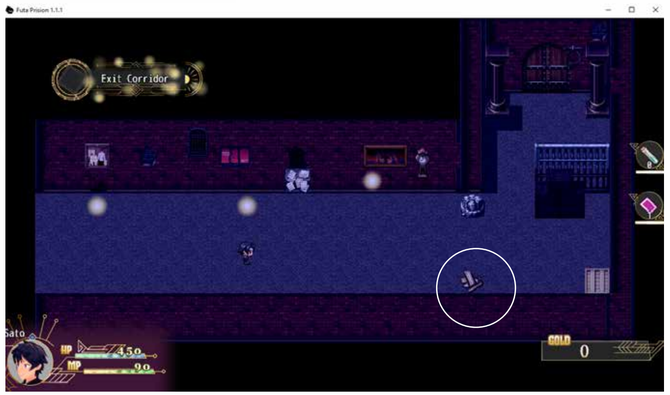
  Buscar los planos para la copia de llave (cuando le entregas la **barra de metal bambo te dará los planos**)



En la siguiente página se muestran los objetos y sus lugares.

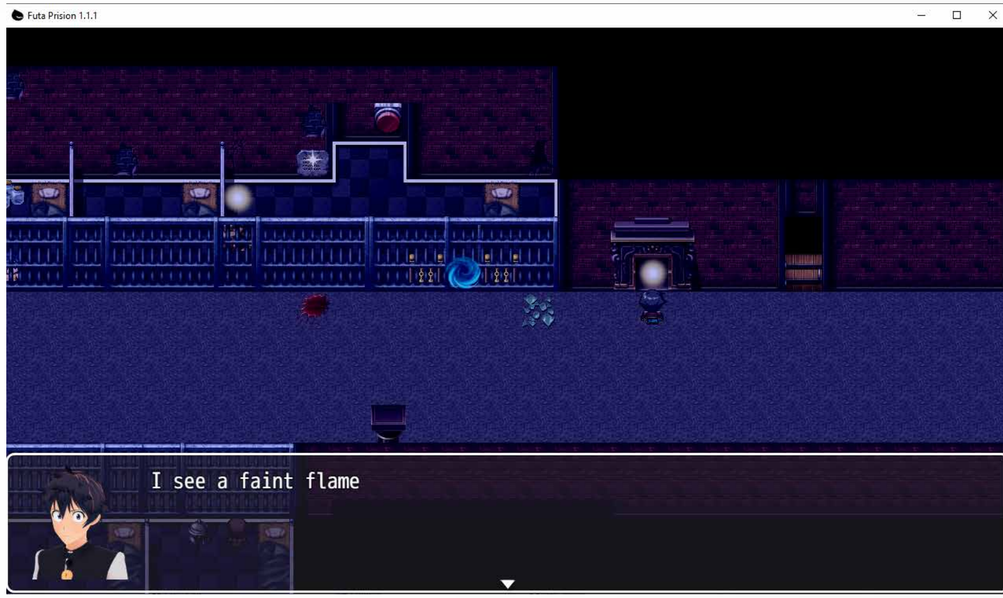
PRIMERA NOCHE

Busca la madera, que está a la derecha por la salida.



Vuelve la chimenea y coloca para desbloquear el pasadizo. secreto, interactúa con el fuego para ingresar.

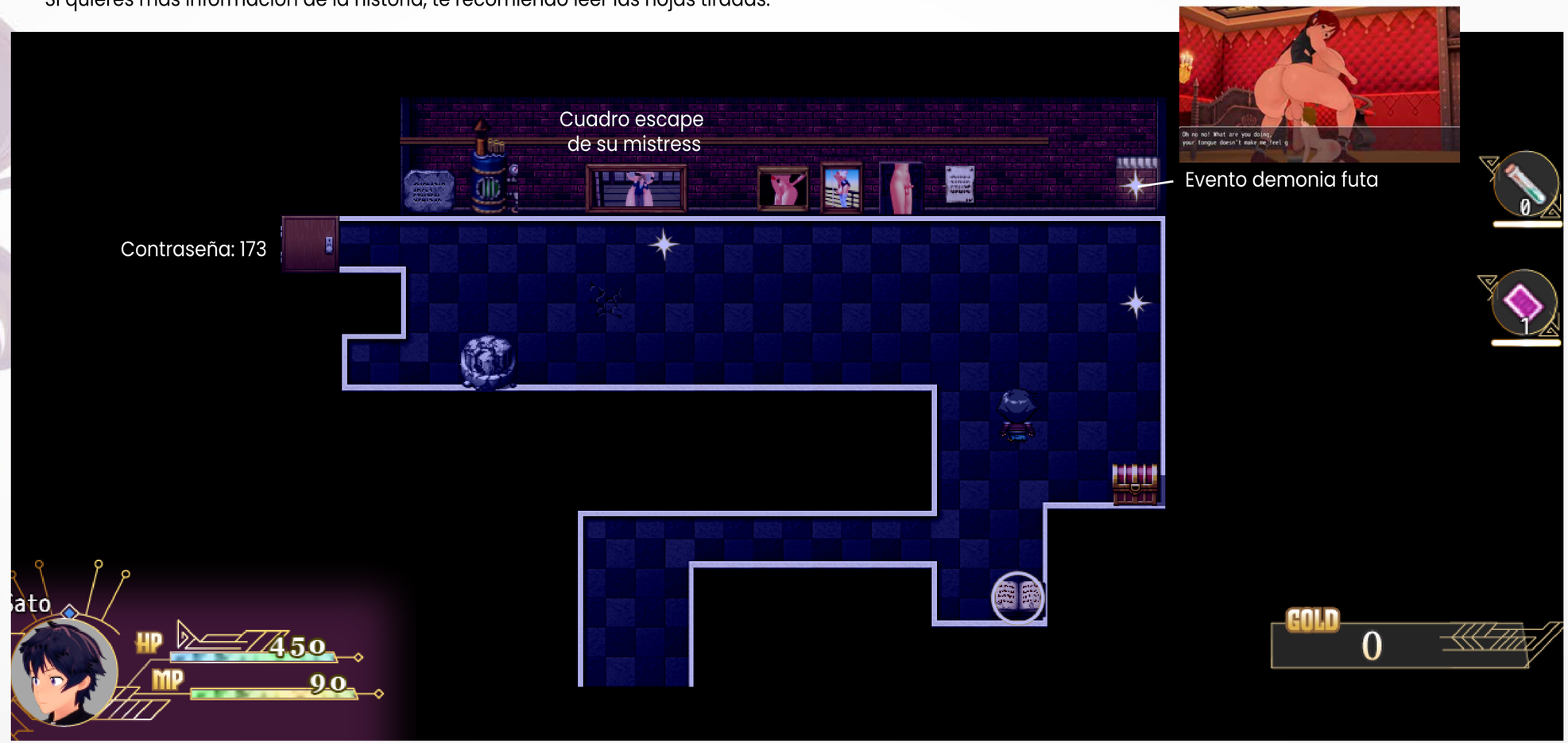
CHIMENEA



PRIMERA NOCHE

PASADISO SECRETO

Si quieres más información de la historia, te recomiendo leer las hojas tiradas.



ONAHOLE PERMANENTE

Pasa a la siguiente página si quiere continuar con la guía

Para desbloquear el onahole permanente
Necesitarás negarte a aceptar el favor de Julia.



Luego atacar a Valeria.



Te darán 1, te faltan 2.



Niegate a comer la comida de su polla.



Niegate

Te darán 1, te falta 1





Ahora que tienes 2 ve al sillón de Valeria, interactúa con la luz.

Guarda partida antes de interactuar es muerte segura.



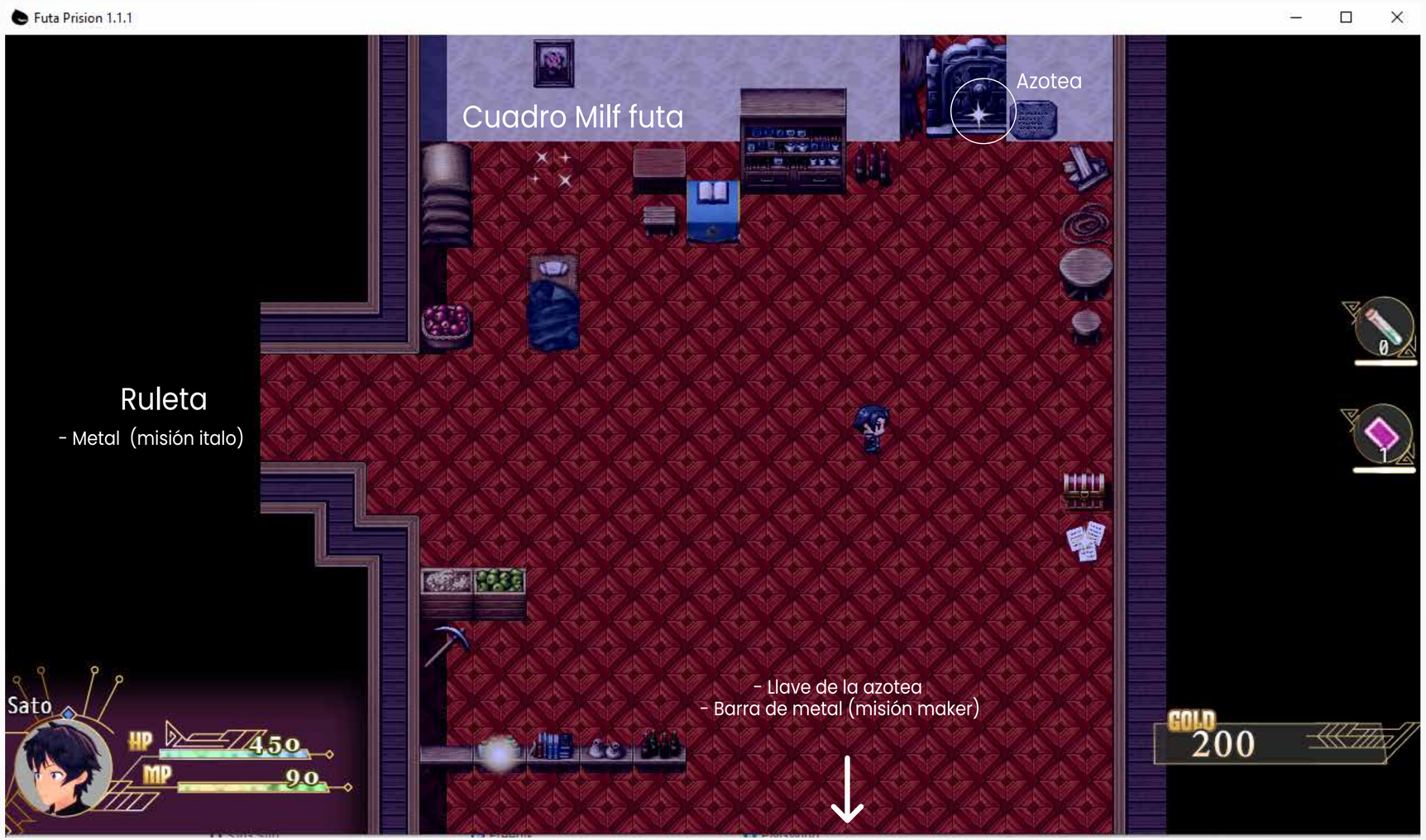
Te daran el ultimo y se activara el evento



PRIMERA NOCHE

PASADIZO SECRETO

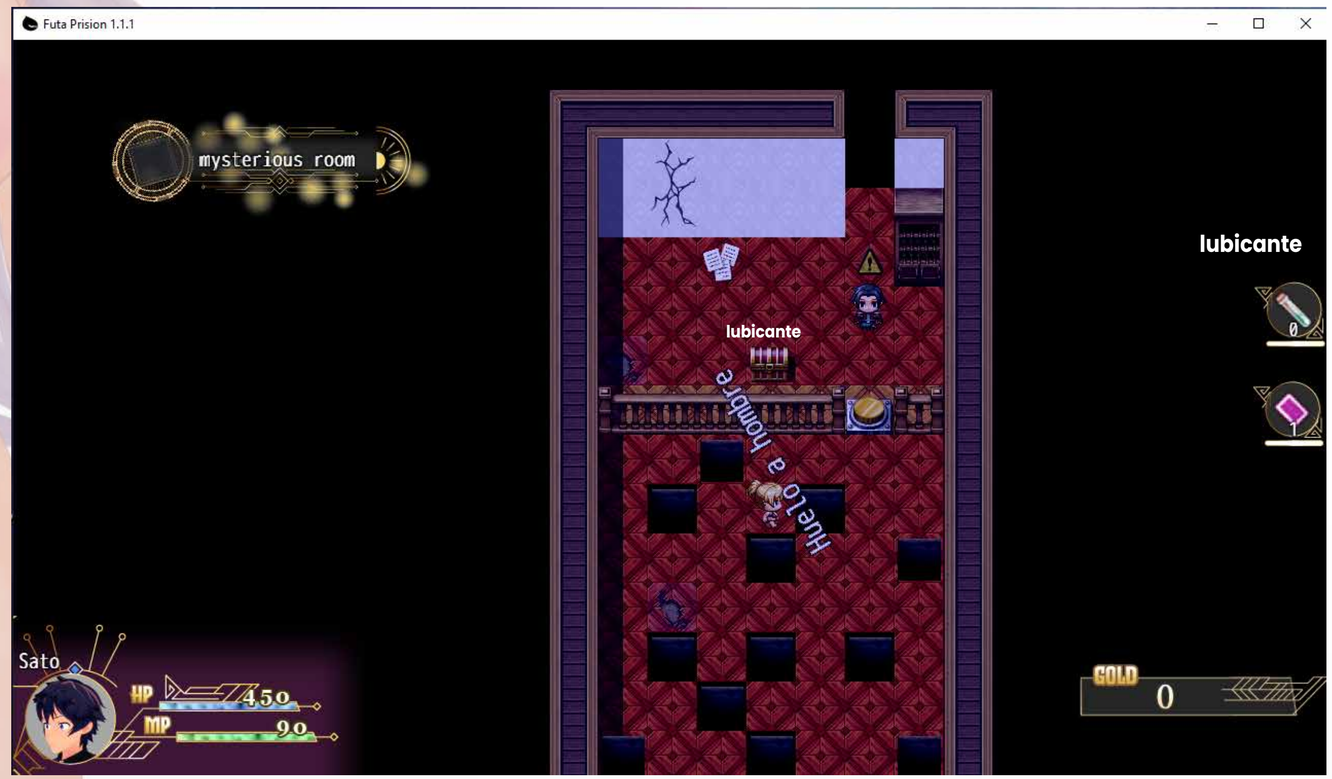
Te recomiendo ir primero por la ruleta, luego por la llave de la azotea e ingresa por la puerta de la azotea.



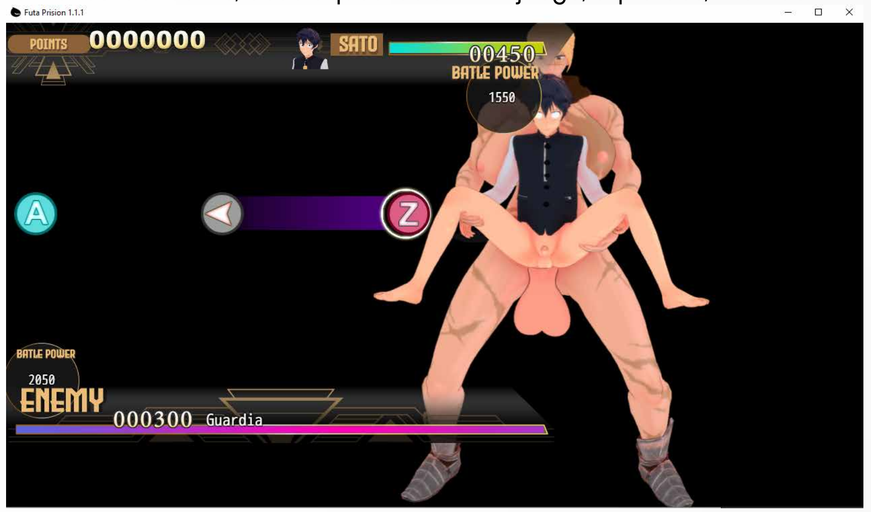
PRIMERA NOCHE

CUARTO MISTERIOSO

La llave de la azotea está al final del pasillo en un cofre, también **la barra de metal de maker**
Si te acercas a la futas te cogerán y morirás a menos que tengas lubricante.



Si tienes lubricante, desbloquearás un minijuego, si pierdes, morirás.



(Este minijuego fue descartado, a partir del piso 7 ya no se verá)

PRIMERA NOCHE

RULETA

Interactúa con la ruleta para desbloquearla.



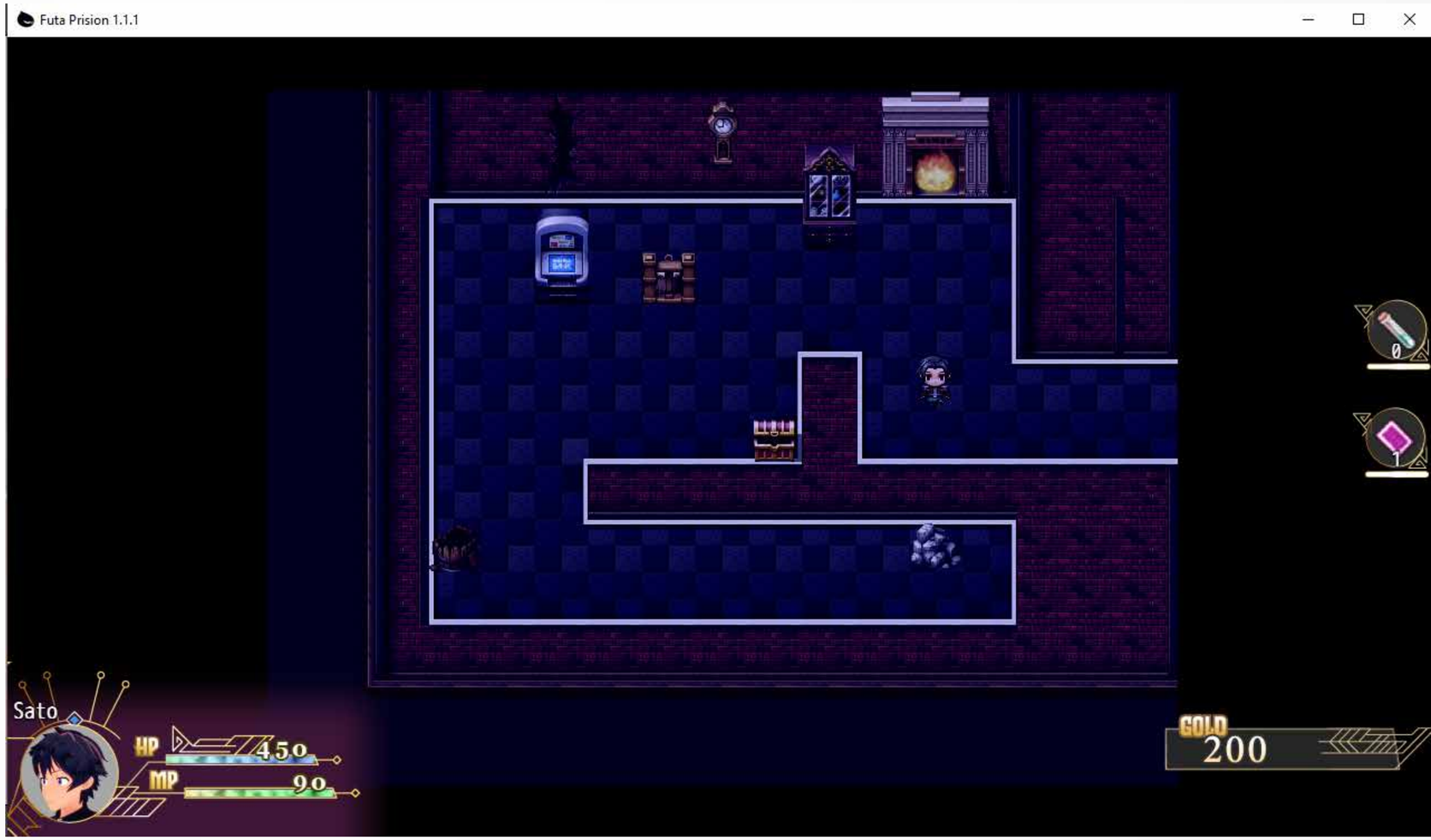
Necesitas por lo menos 100 de oro para jugar.

Con las recompensas puedes desbloquear las pinturas mágicas. (pag 31)

Después de interactuar, podrás usar la chimenea para ir al piso principal. Puedes volver a usarla para ir directo a la ruleta.

No olvides recoger el metal para Italo.

Luego de que tengas todo, dirígete a la azotea.



PRIMERA NOCHE

AZOTEA (CUARTO DE HIRO)

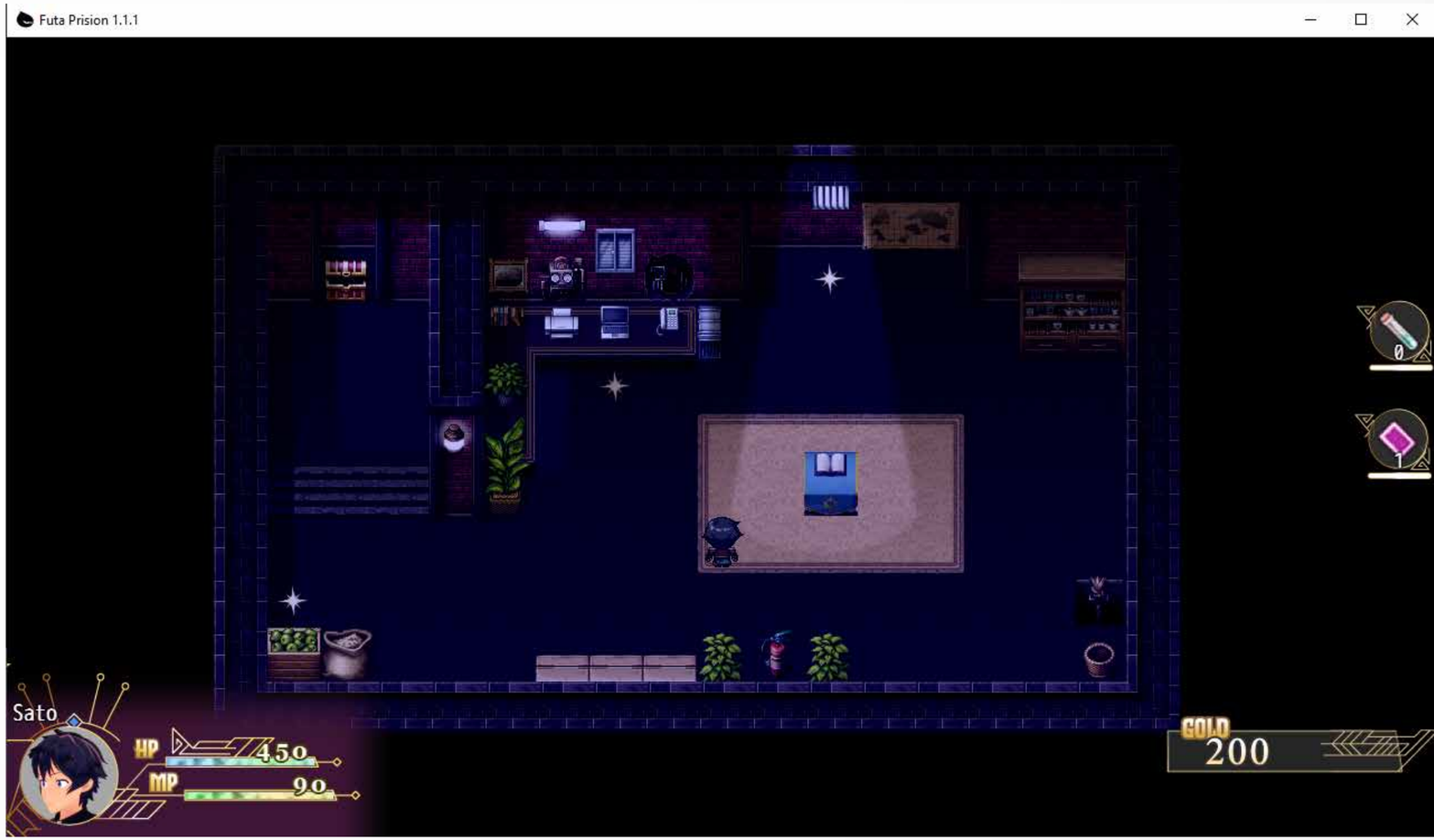
luego ve al baúl: te darán el objeto más importante de todo el juego.

El pergamino maldito

Luego de que tengas todo, dirígete a la azotea.

Al interactuar con la luz al costado de la reja te mostrará una escena de Sato viendo la luna, la historia recién comienza acá.

Luego de esto, dirígete al piso principal.



PRIMERA NOCHE

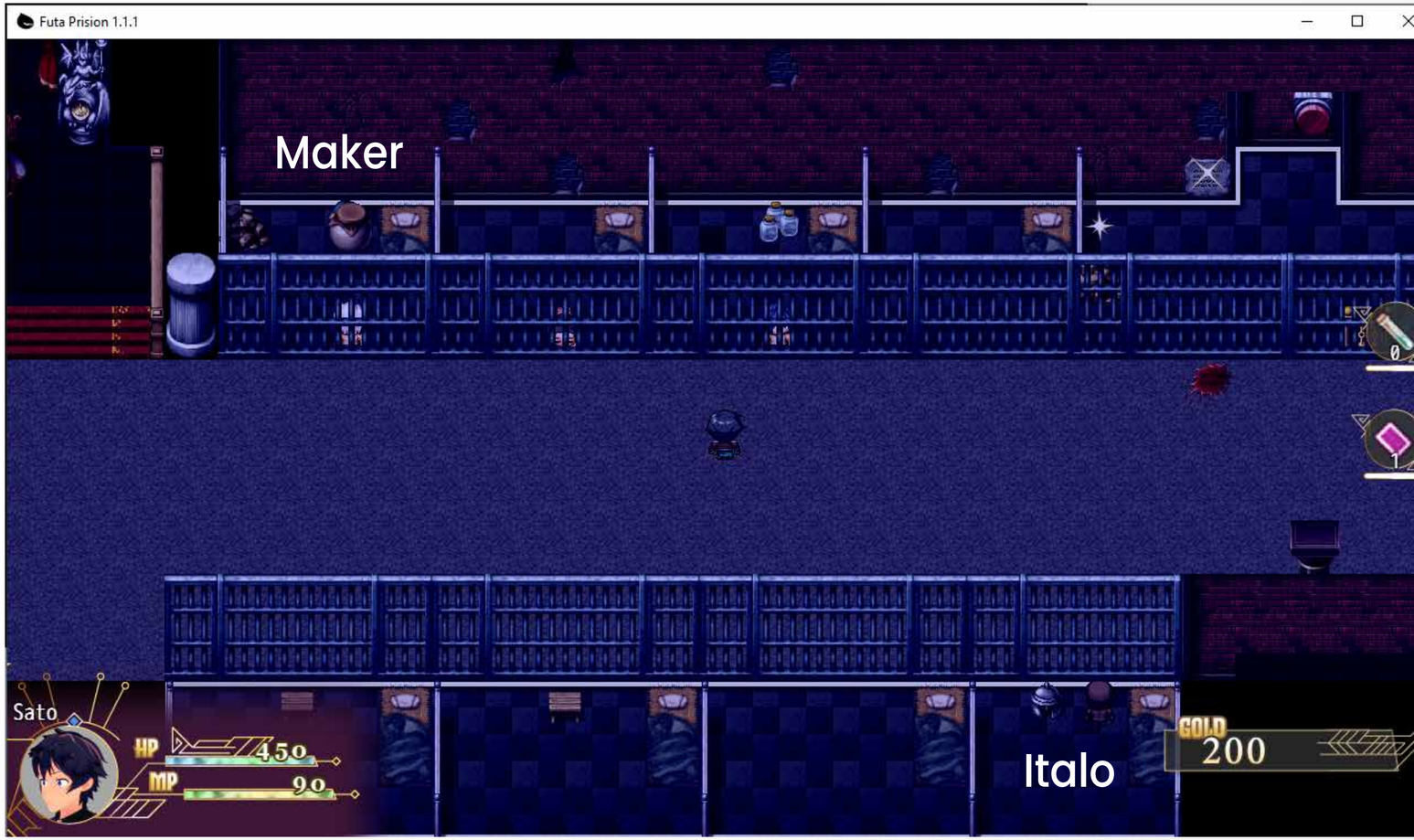
ACTIVANDO 2DA NOCHE

Habla con Maker primero:
te entregará los planos de la llave.

Con esos planos ve con **Italo**
conversa con el 2 veces hasta que te entregue
l**a copia de la llave.**

Estás listo para el día 2, ve a dormir y
el evento Desayuno se activará solo.

Si al dormir no se activa el evento
El desayuno significa que olvidaste coger el pergamino maldito.



SEGUNDA NOCHE

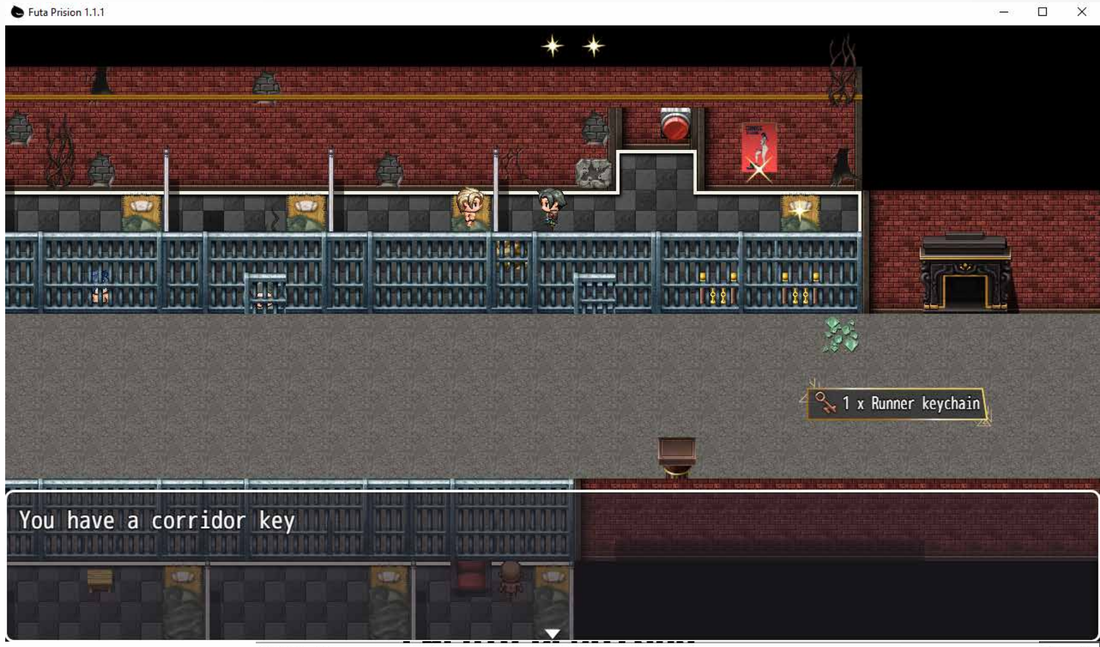
EVENTO DESAYUNO

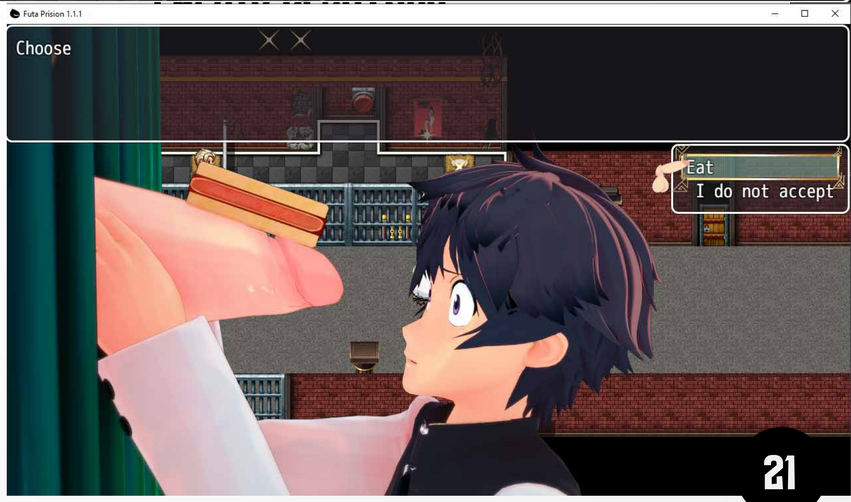
Te moverás automáticamente hacia Dexter, él te entregará. **la llave del corredor**; este se encuentra al costado de la chimenea.

Espera a que Valeria llegue, ella puede tardar un poco

Negarte a comer te dará otro punto para la escena onahole permanente.

Comer no te dará nada.





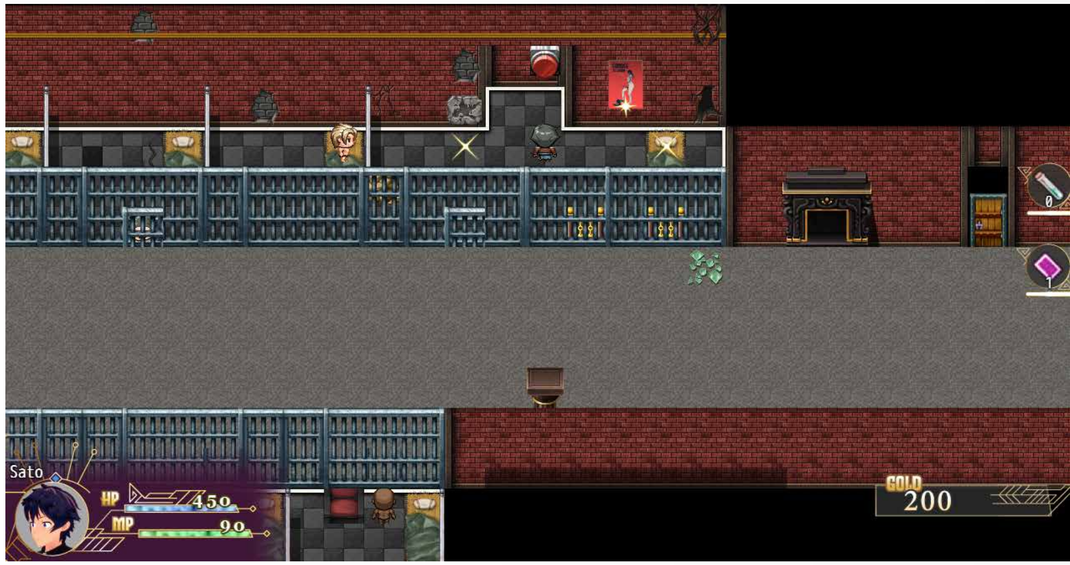
SEGUNDA NOCHE

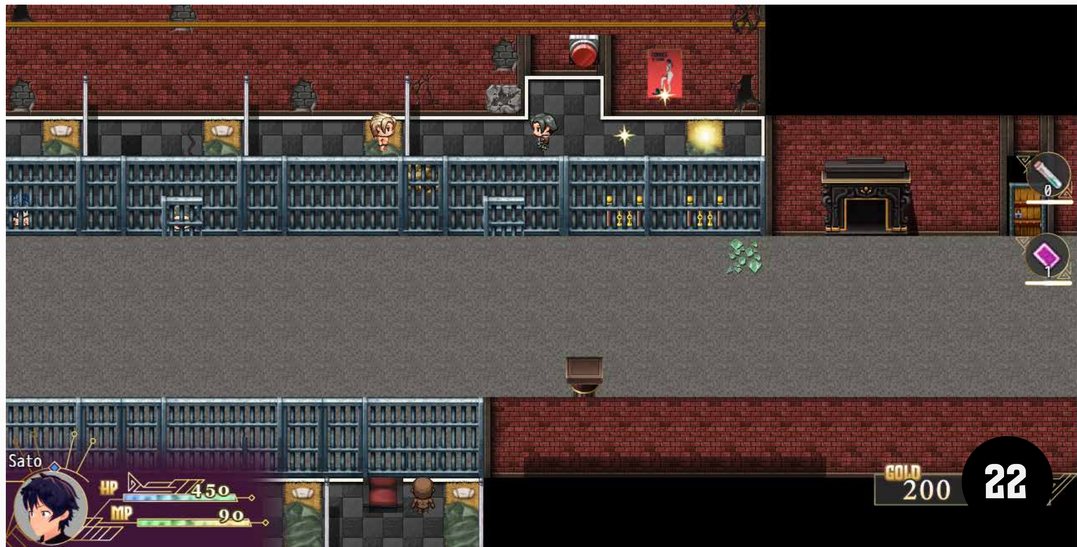
EVENTO DESAYUNO

Luego de que Valeria se vaya, interactúa con la luz de tu costado. Aparece otra luz, es el semen de Valeria, interactúa y lo tendrás.

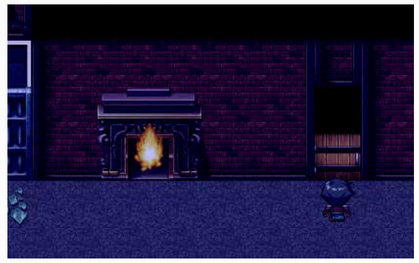
En caso no aparesca esas 2 luces duerme y vuelve al dia

Estas listo para la noche 2





SEGUNDA NOCHE



Ahora podrás abrir la puerta con la llave que te entrego dexter.

Luego de entrar en el cuarto de la gigante e interactuar. Se te abrirán 2 opciones.

Como ya guardaste, puedes ir por la izquierda y luego usar el save eh ir por el de la derecha.

GIGANTA



Ser valiente terminará en muerte, pero desbloqueará una escena.

Esconderte, sobrevivirás y desbloquearás la escena del maestro.

SEGUNDA NOCHE

GIGANTA

Tu vida comenzará a bajar, la llave para el cofre de la puerta de pociones al costado de la reja.

Si la giganta te atrapa, se abrirá un minijuego. Si pierdes, morirás, pero desbloquearás una escena donde la giganta te traga, al igual que el maestro.

Guarda si quieres jugar el juego de la giganta



SEGUNDA NOCHE

POCIONES ELIZA

Acá tendrás que interactuar con la luz 1,
te aparece una segunda, luego una tercera.

En la tercera recién podrás interactuar con el
esclavo culo de Eliza.

GUARDA TU PARTIDA



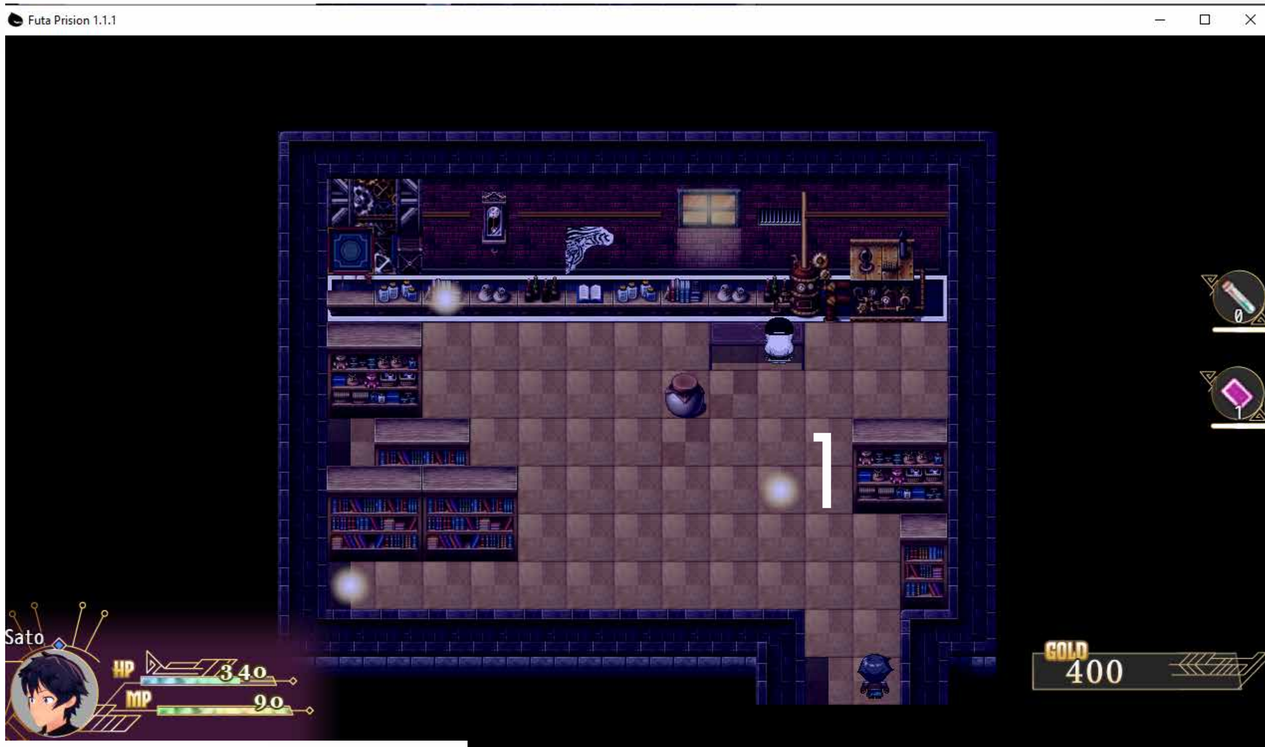
Luego de ayudarlo,
el frasco. brillará ahí está la poción venenosa.

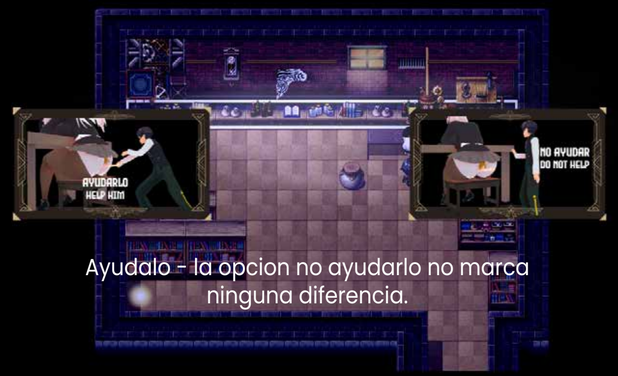
A partir de acá puedes irte, ya tienes lo que buscabas.
No es necesario ayudar a nuestro amigo, culo esclavo.

En caso de que quieras ayudarlo, guarda.
Eliza mostrará 3 eventos calientes.
2 con muerte y 1 con minijuego.

Luego de conseguir la poción venenosa, vuelve al piso
principal para la derrota de Valeria

Se desbloqueará la escena de la científica luego de eso
duerme.





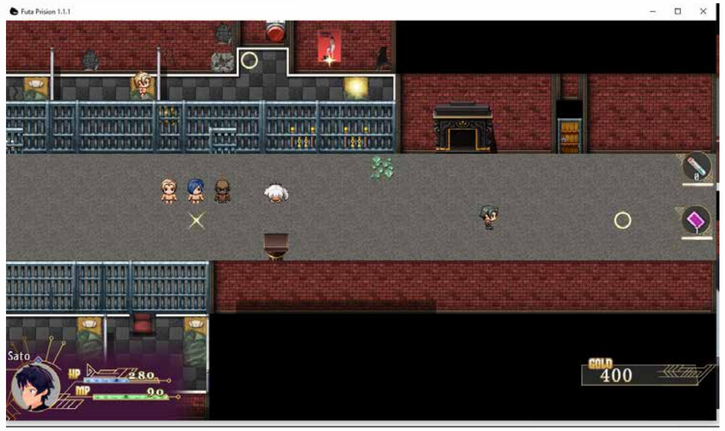
Ayudalo - la opcion no ayudarlo no marca
ninguna diferencia.

SALIDA PISO 8

DERROTA DE VALERIA

Al derrotar a Valeria interactúa con los demás.
Luego interactúa con el cuerpo de Valeria.

Felicidades, conseguiste la llave del piso 8.



Interactúa con el círculo para que se haga de noche y puedas salir, luego dirígete hacia la salida.

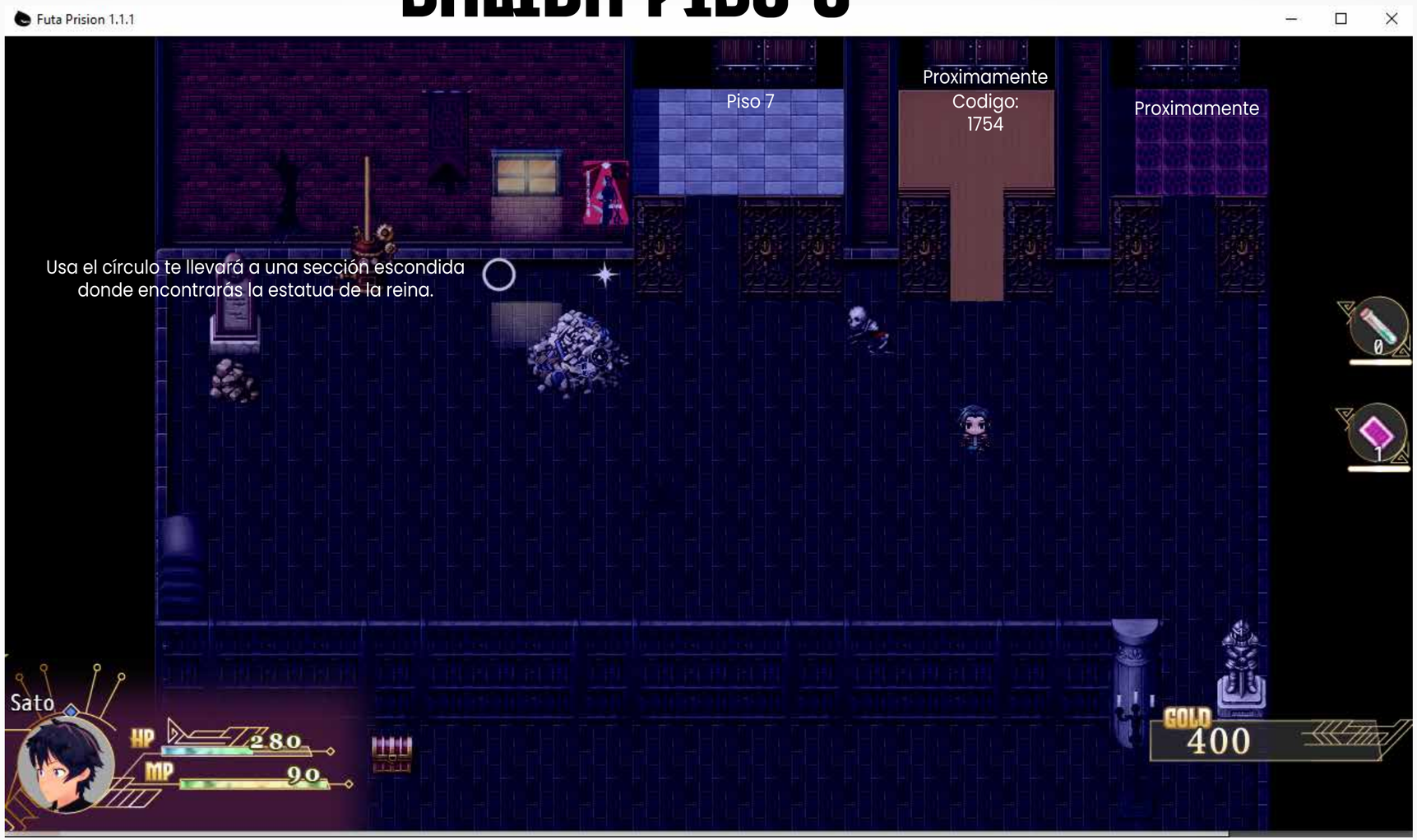
Hay varios cofres, si te faltaron piezas, ábrelos.
Hay mucho oro.





SALIDA PISO 8

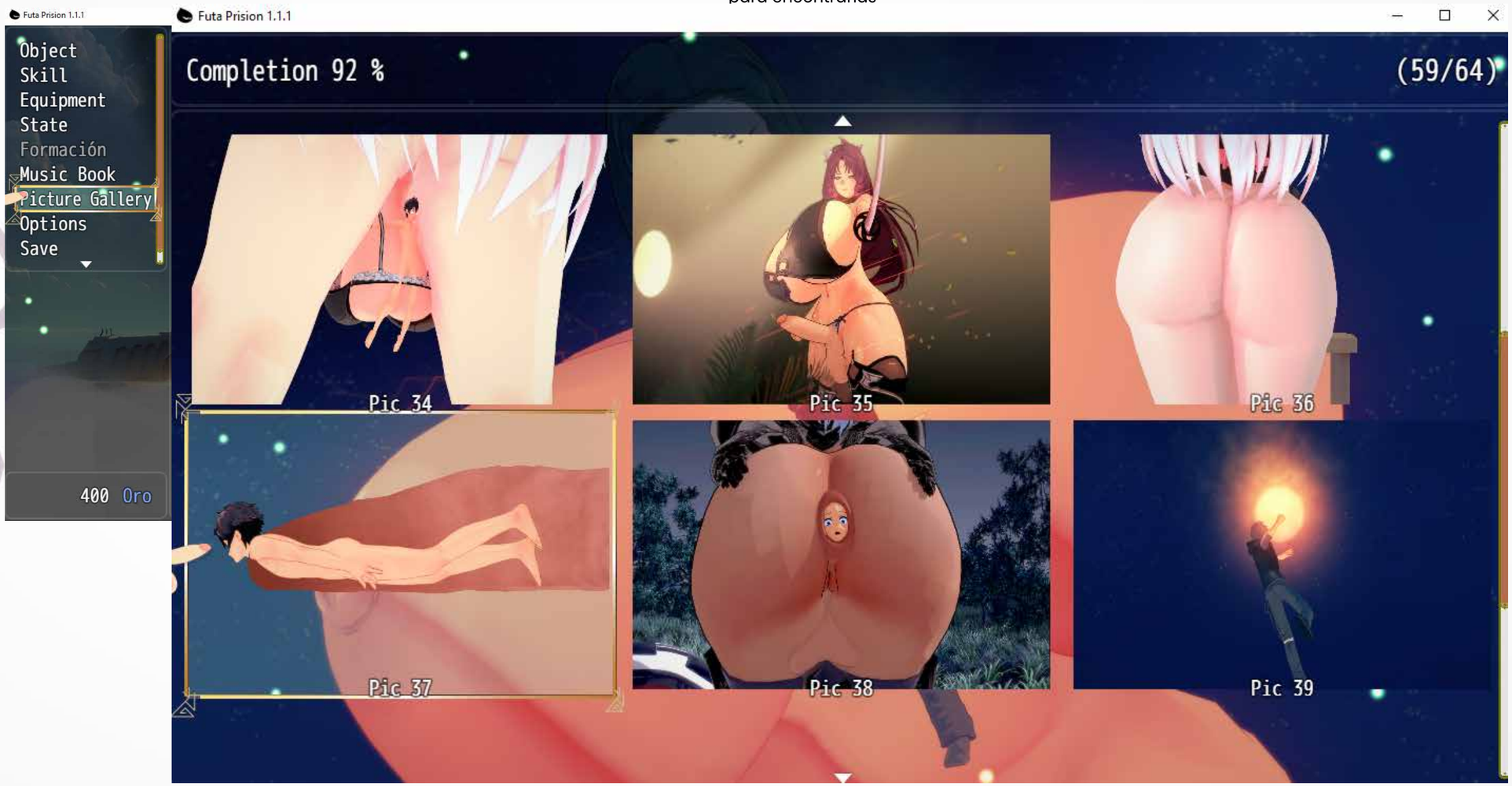
SALIDA PISO 8



Acá termina la GUÍA del paso 8.

GALERIA

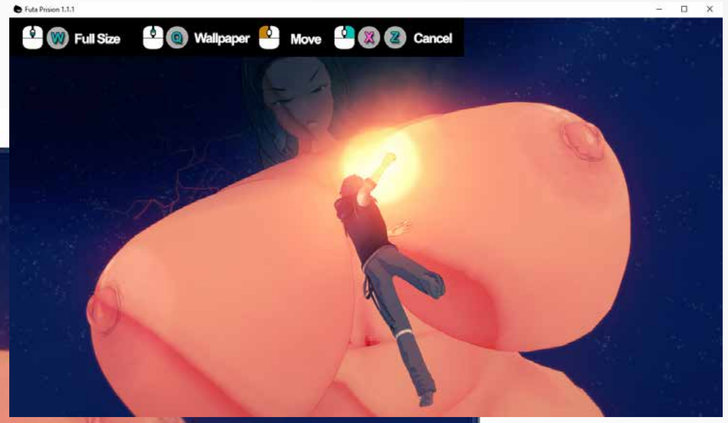
En todo el juego hay imagenes ocultas, interactua con todo para encontrarlas



También puedes desbloquearlas en el cofre 1 del cuarto de los recuerdos.

GALERÍA

Puede cambiar el fondo del menú con la letra Q



Si no te gusta puedes volver a poner el fondo 1

GALERÍA EVENTOS

Puedes usar el cuarto de los recuerdos tocando la piedra que está en tu celda en la noche.



Está dividida en pisos, los primeros son del 8 y los de abajo del 7.

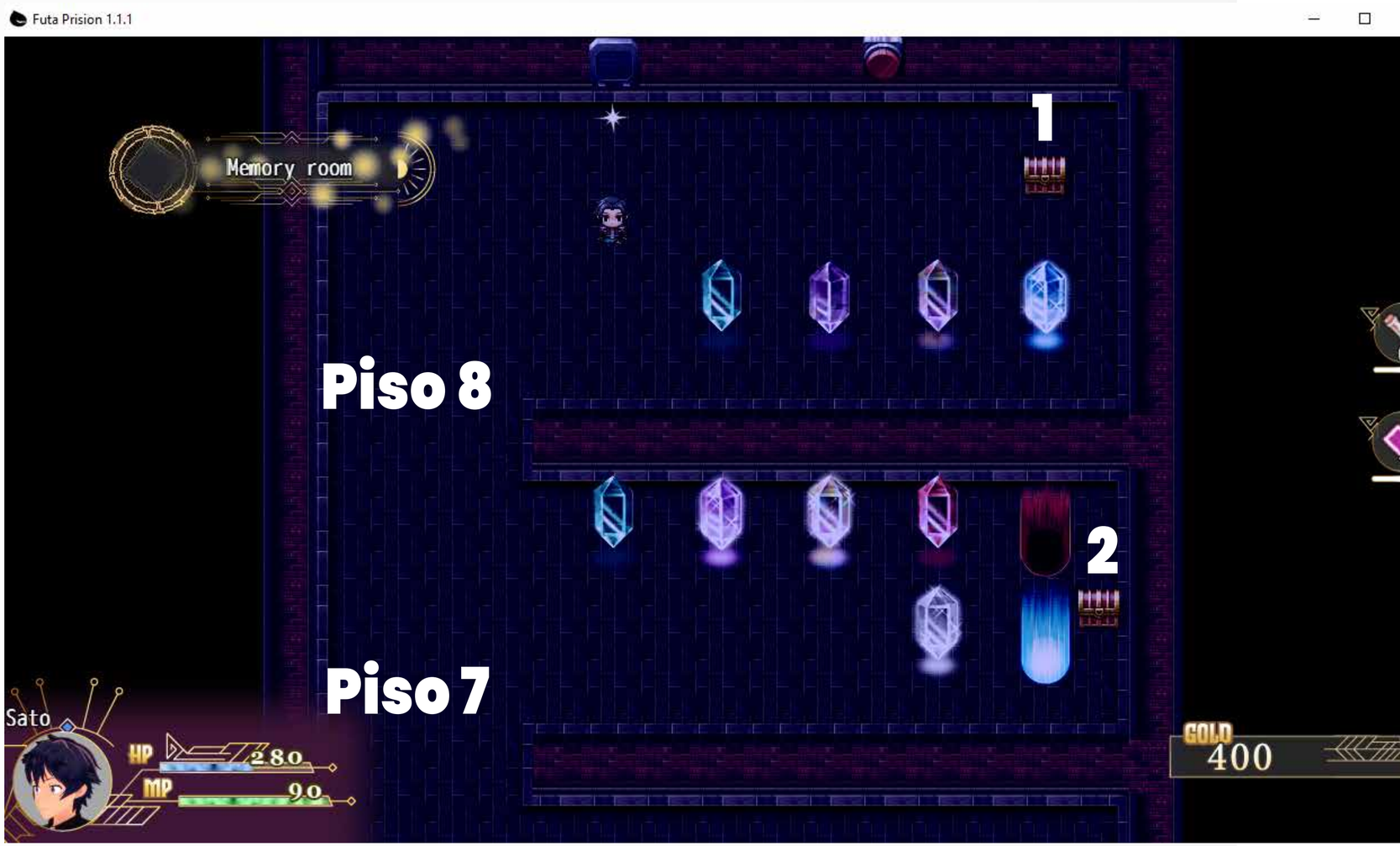
Si solo quieres ver las escenas del piso 8 usa el cofre 1. (no tiene codigo)

El cofre 2 desbloquea todas las escenas del piso 7 (son bastantes, tiene codigo)

El código del cofre 2 solo está disponible para miembros de Patreon.

Si quieres desbloquearlo Únete a mi Patreon **patreon.com/NinjaHead**

Botón por si hay algún bug de música.



Para desbloquear cada escena deberás pasar el juego. Cada escena se desbloqueará automáticamente en la galería. (esto incluye solo el piso 7, como en el piso 8 en varios eventos mueres, no se puede desbloquear es por eso que puse el cofre del piso 8 libre para todos)

En el piso 7 si puedes desbloquear toda la galería pasando el juego.

Cuando se termine el piso 6 el cofre 2 quedará liberado para todos y así sucesivamente con cada piso, y al final, cuando se llegue al piso 1 solo abra un cofre que libere todo.

ZONAS

PINTURAS





Historia:
Un hombre que escapa de su mistress se armó de valor para poner fin a su opresión





Historia:
Madre se folla a la esposa de su hijo, él llega para enfrentarla , ¿podrá lograr vencer a su madre?

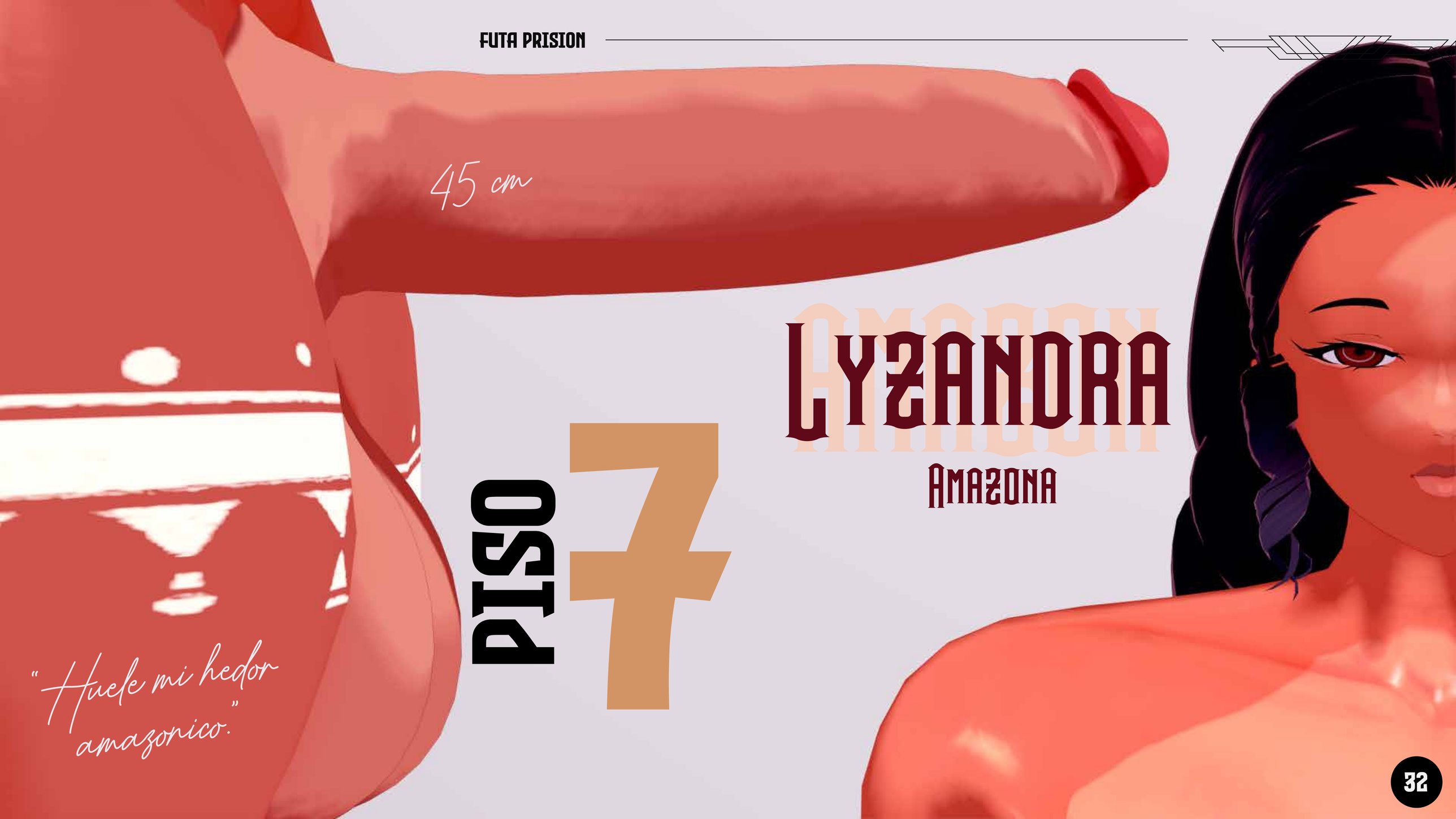




Historia:
Un joven es comprado por una milf adinerada, ella le mostrará un regalo secreto al final.

Las pinturas fueron puestas para explicar qué pasa afuera de la prisión algunas tienen que ver con la trama de la historia y otras simplemente. porque Ninja Head lo quiso, haahaah :p

Guarda tus fragmentos que en el piso 7 hay 9 pinturas



PISO 7

LYZANDRA

AMAZONA

"Huele mi hedor amazonico."

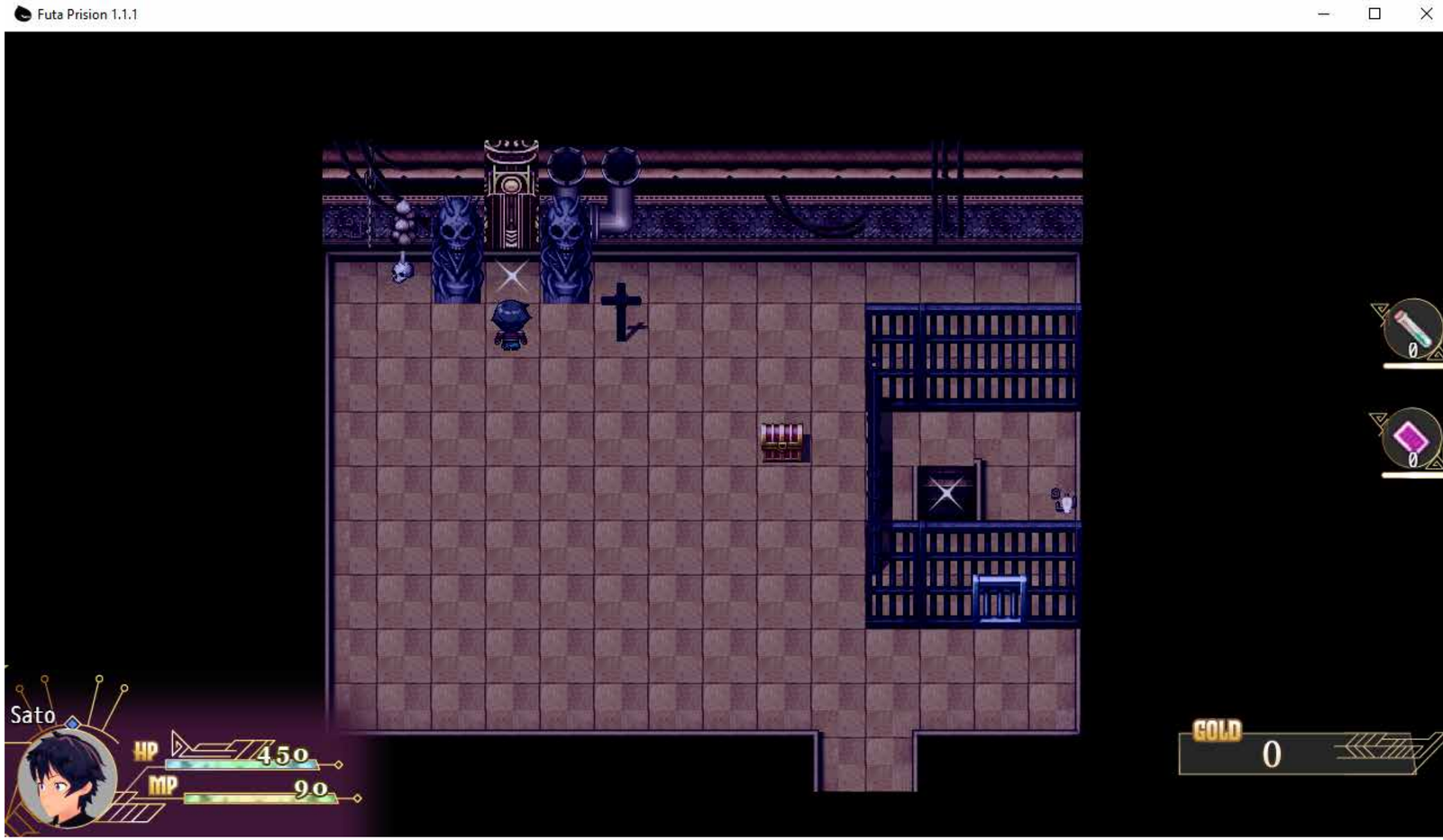


INICIO

SALA PISO 7

El piso 7 es muy diferente 7 al 8, este es más largo con más eventos y además podrás batallar.

Interactúa con la luz entre los 2 pilares para ingresar.



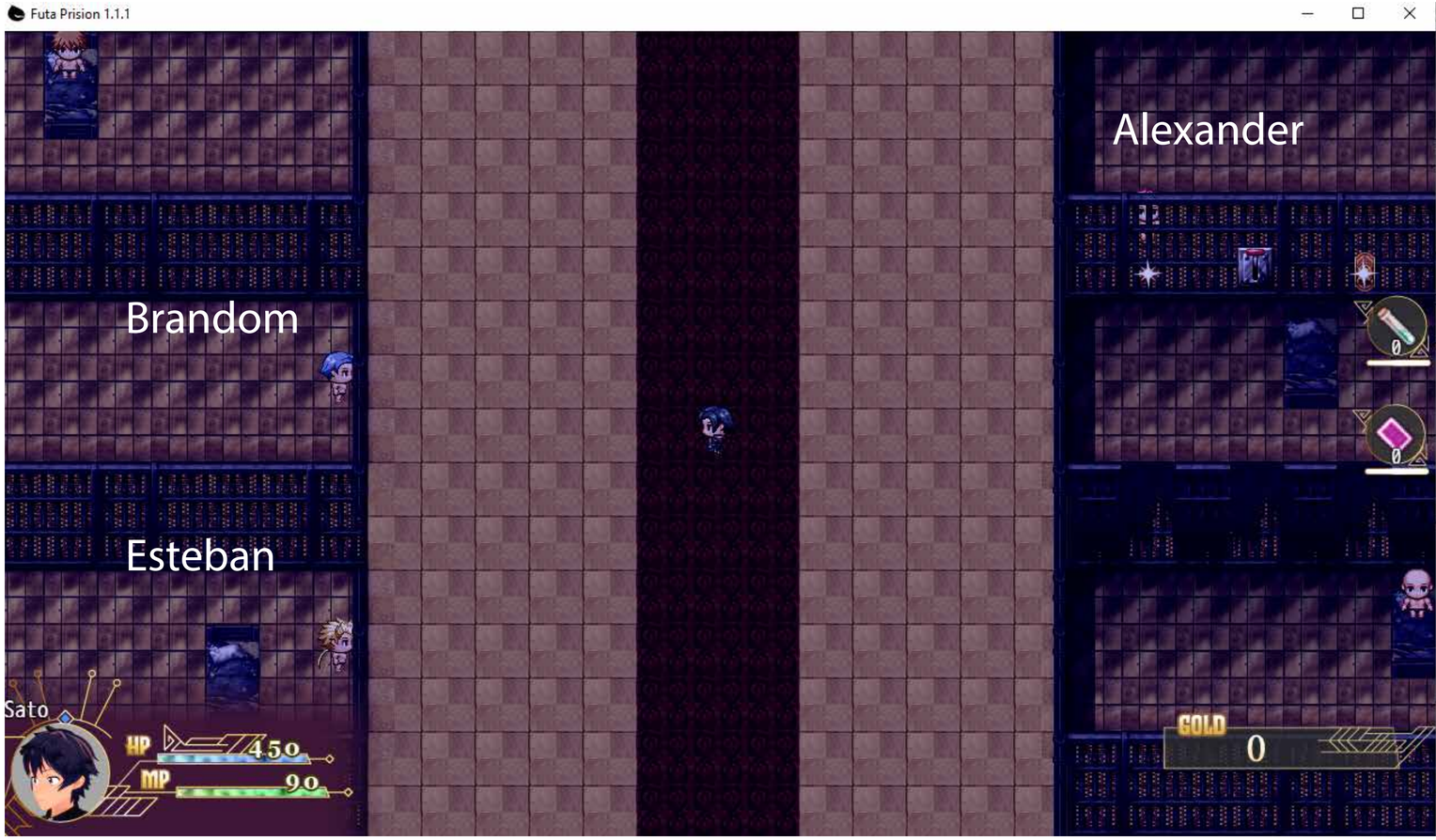


INICIO

PISO 7 PRISIONEROS

Una vez dentro puedes hablar con los esclavos, bola derecha e izquierda, ellos se encuentran al final de la alfombra.

Habla con todos los prisioneros, por ahora no hay misiones, pero Esteban te dará una herramienta al siguiente día



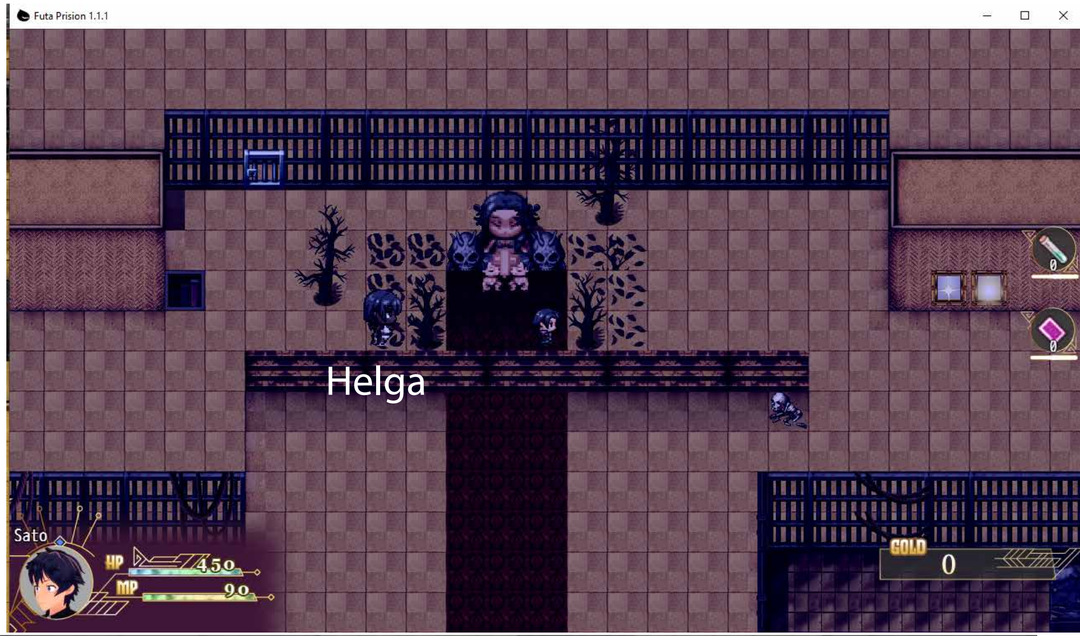


INICIO

DESBLOQUEANDO CELDA

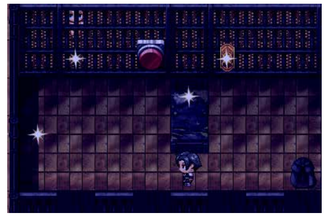
Luego de interactuar con los esclavos de Lyzandra, aparecerá Helga.

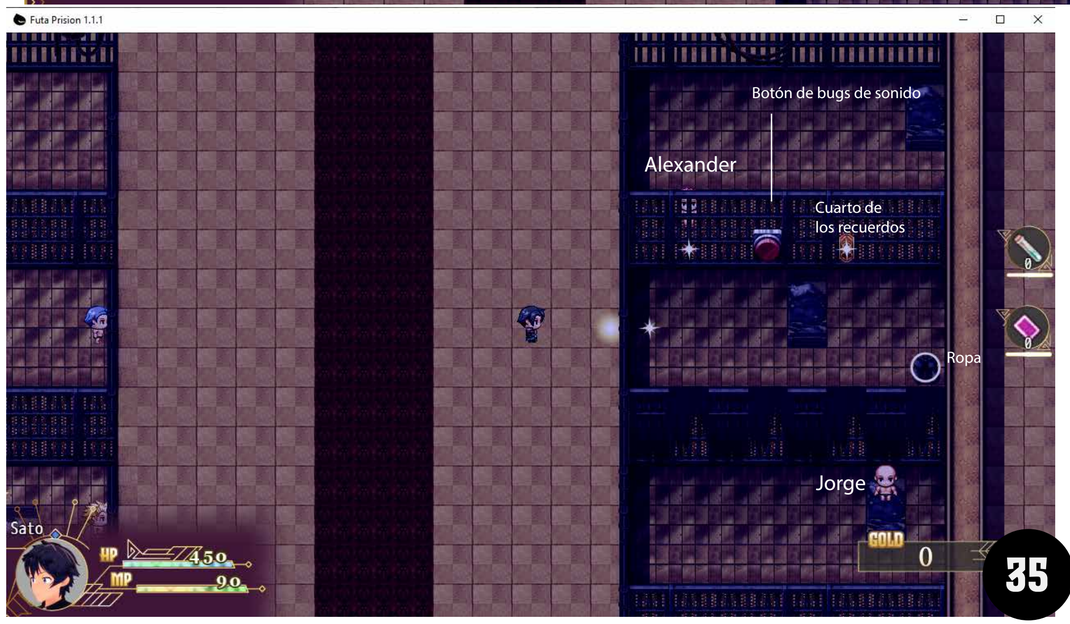
Puedes interactuar con ella acercándote, desbloquearás una escena. No te preocupes en este piso, Sato no puede morir.



Ahora puedes ir a tu celda, la verás porque hay una luz brillante afuera de ella, puedes entrar y salir.

Interactúa con el destello en forma de círculo, Sato se cambiará de ropa, además se la entregará a Jorge. Puedes equipar tu armadura nueva en el menú.





Ahora que te cambiaste de ropa, podrás dormir. Duerme para iniciar la noche 1.

MISIÓN DE LA ALCANTARILLA



NOCHE 1

Luego de dormir, aparecerá una escena de Lyzandra, una vez que terminé, vuelve a dormir, sal de tu celda y dirige hacia los esclavos, bola izquierda y derecha interactúa.

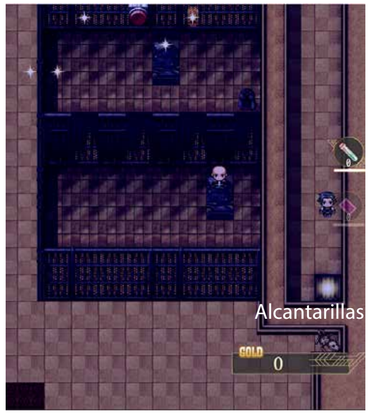


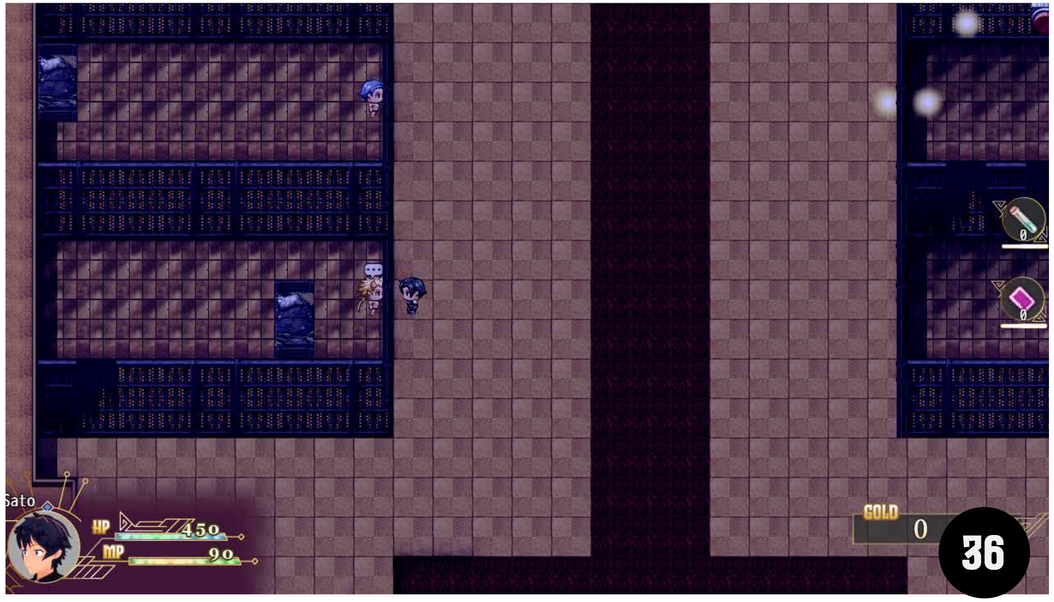
Ve a hablar con Esteban, él te entregará una palanca para ir a las alcantarillas.

> Si no hablaste antes con Esteban, háblale hasta que te dé la palanca.

Las alcantarillas están a la derecha del mapa.

Interactúa para entrar.





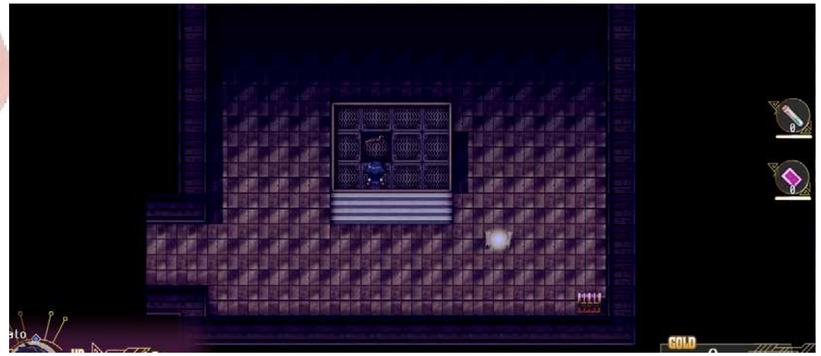


NOCHE 1

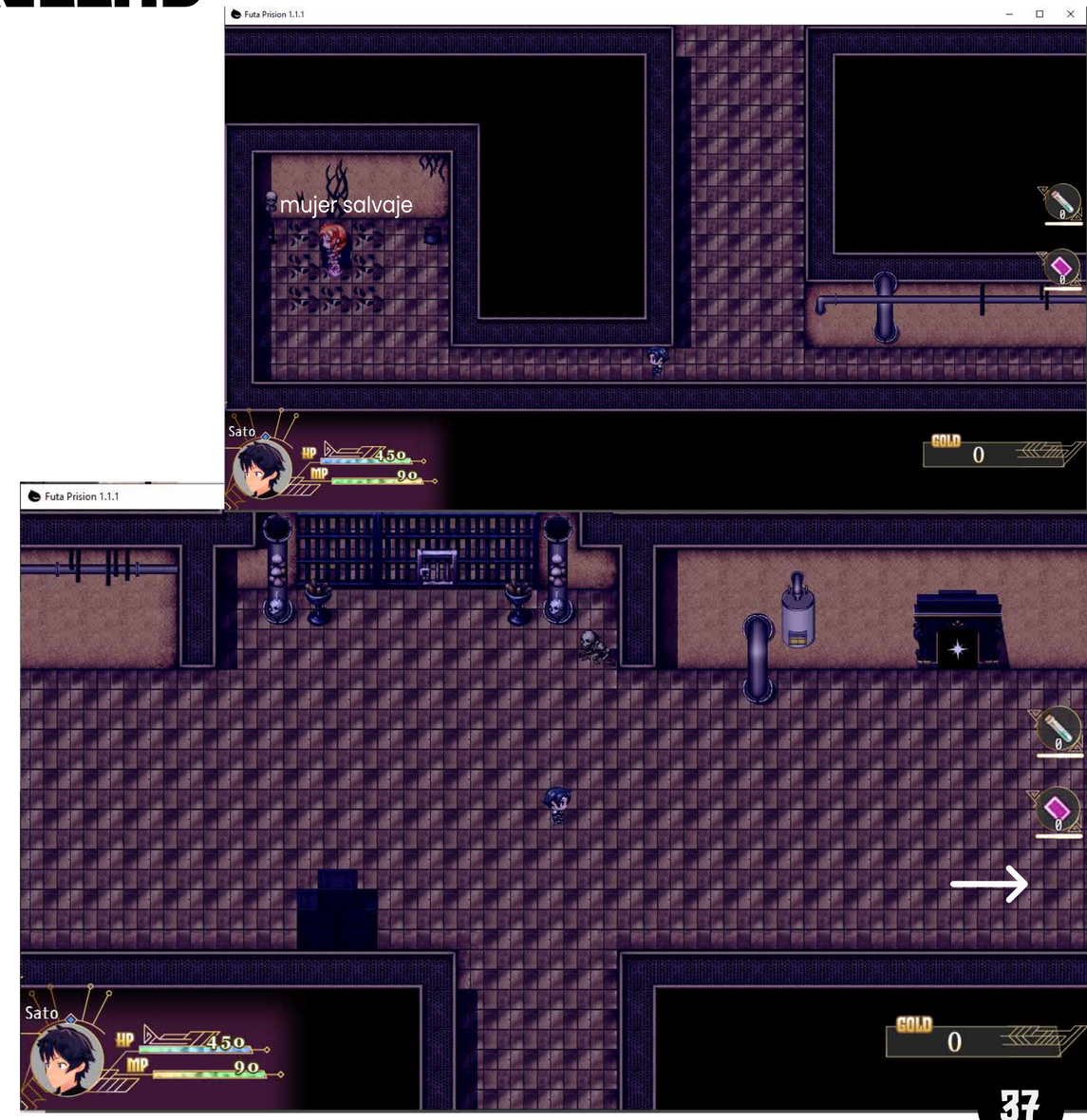
ALCANTARILLAS

Al llegar a las alcantarillas, si quieres, puedes interactuar con la mujer salvaje.

Las alcantarillas se dividen en 3 partes. Comienza por la derecha, llegarás a un cuarto, coge la llave.



Ahora tienes la copia de llave, pero caíste en una trampa.





NOCHE 1

CLAN DEL HEDOR

Bienvenido al clan del Hedor, interactúa con el líder

Luego dirígete, donde está el rebelde, se activará la misión de escape, busca el barril para poder alcanzar la cuerda.

Dirígete a la casa 3 y agarra la madera.



Si quieres, ve a la casa 2 para tener un más oro (lo necesitarás).

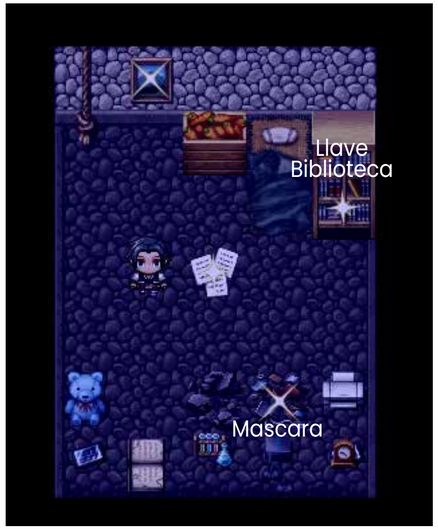




NOCHE 1

CLAN DEL HEDOR

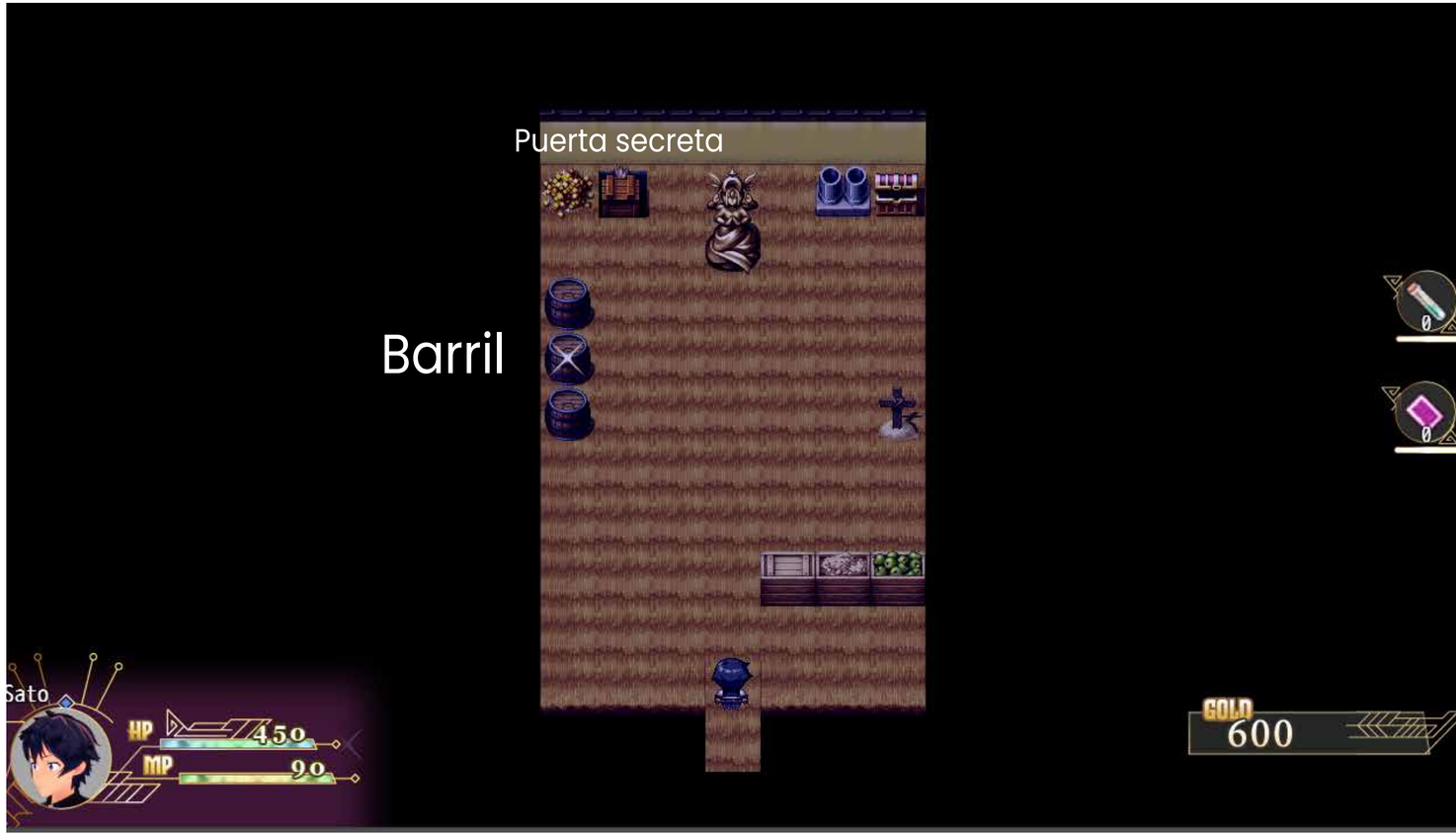
Interactúa con el barril, se abrirá la puerta secreta, entra en ella.



Agarra la máscara y coge la llave de la biblioteca abandonada.

Ahora ya puedes salir

Se desbloqueará el evento del clan Hedor.





NOCHE 1

CLAN DEL HEDOR

Verás que tu amigo ya no está, él se encuentra en la zona de ofrendas (puedes interactuar para verlo)
Podrás rescatarlo cuando consigas la llave del piso 7.

Coloca el barril y sal.



Interactúa con la chimenea; si no cogiste la madera, vuelve por ella.

Llegaste a la alcantarilla, vuelve a usar la madera en la chimenea y ve al cuarto de Helga.





NOCHE 1

HELGA ROOM

Si quieres interactua con Helga ella está dormida.

Usa la tienda para comprar, te será útil en el futuro. Usa la ruleta para las piezas (no las compres en la tienda, están más caras.

Dirígete hacia la salida, desbloquearás el evento de la cazadora.

Vuelve a dormir para desbloquear las 2da noche.





NOCHE 2

INICIO NOCHE 2

Después de que lyzandra vaya a tu celda, duerme y ve al cuarto de Helga,

Al entrar, desbloquearás un evento, Puedes probar sus experimentos de Helga interac-tuando con ella.

Ahora puedes ir directo a la alcantarilla desde la chimenea.

Puedes volver a ver el evento inicial de Helga en la TV de Helga

Ahora dirígete a las alcantarillas.

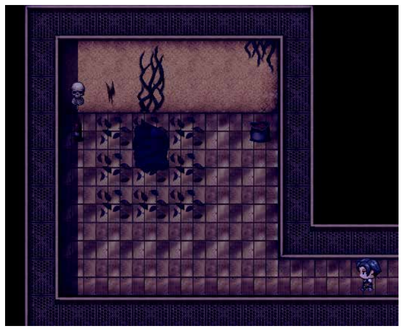




NOCHE 2

MUJER SALVAJE

Verás que la mujer salvaje ya no está en su cama.

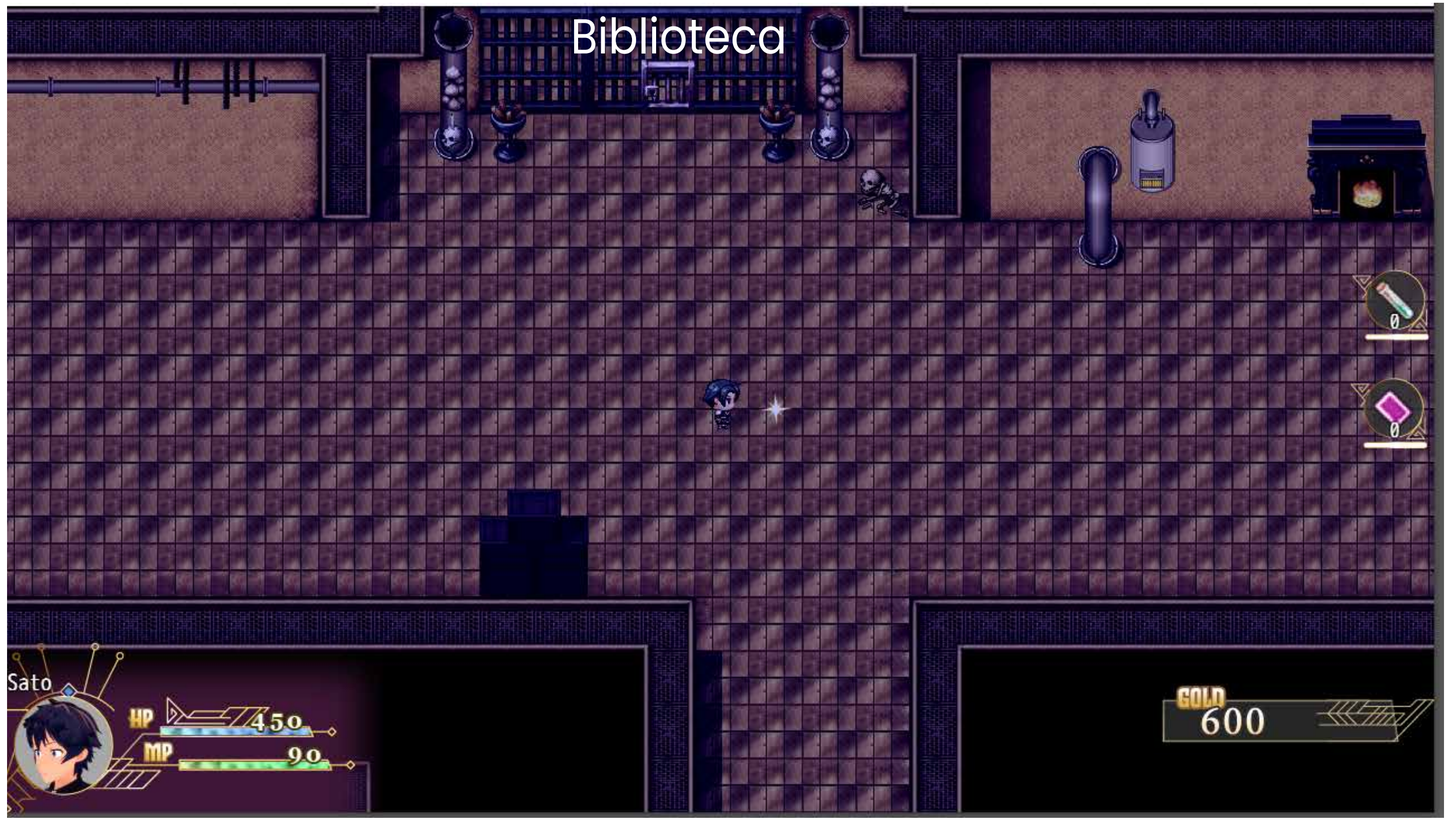


Hay una luz brillante en el centro, interactúa para desbloquear a la mujer salvaje.



Ahora ella estará rondada. Si la tocas, se activará el evento cazando la presa, ella te cazará y follará.

Dirígete a la puerta del medio, esta conduce a la biblioteca.



Si no puede entrar, significa que.
no cogiste la llave de la biblioteca. (pag



NOCHE 2

PASILLO

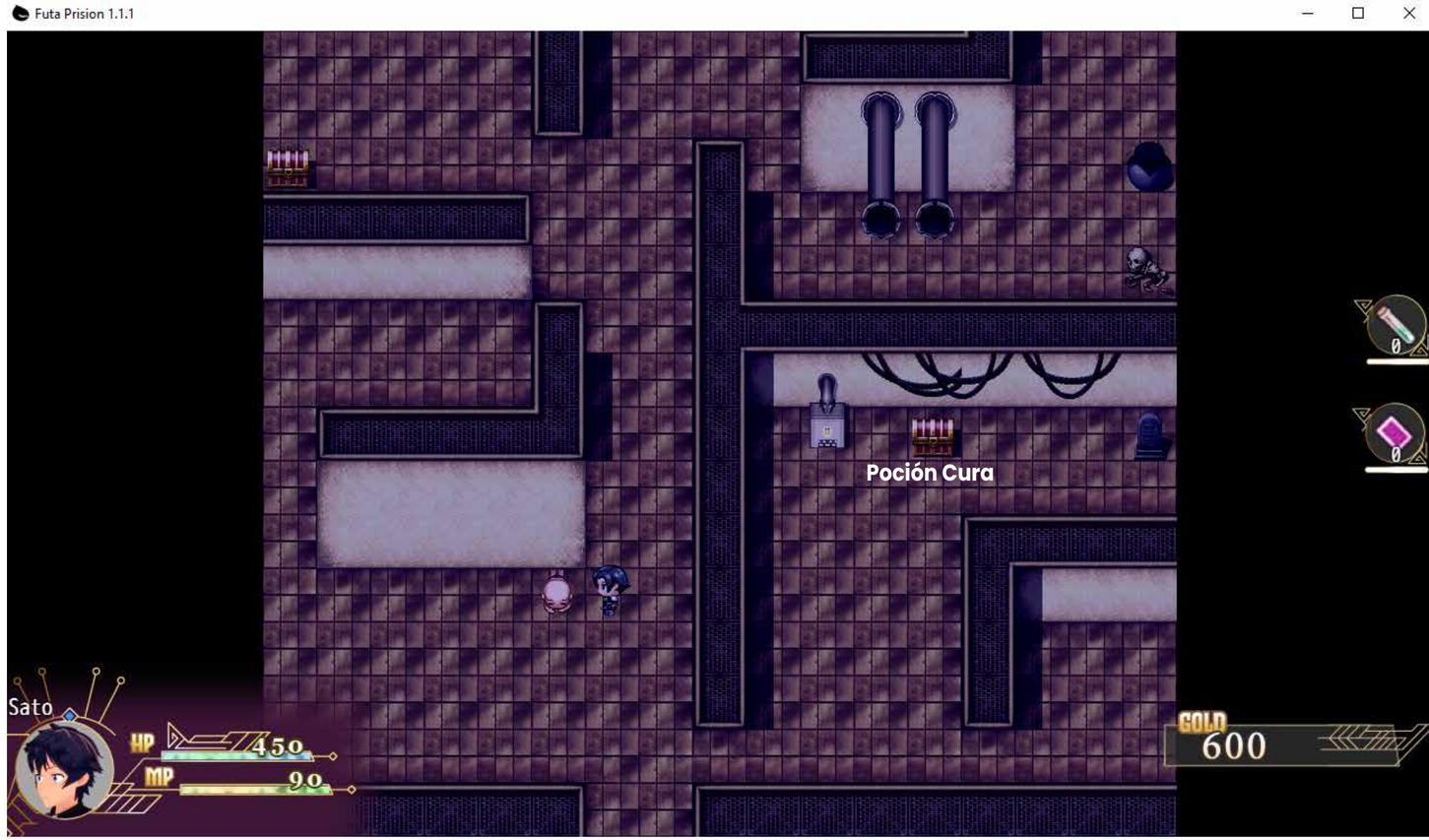
Habla con el hombre tirado en de suma importancia ya que aprenderas tu primer hechizo de ataque, **(Magia electrica)**.

En el cofre puedes enconrar pociones de curacion para la batalla que viene.

Dirigete hacia adelante te encontraras con la amazona Kiriha.



Derrotara para poder avanzar
usa tu ataques magicos para ganar



Si no puede entrar, significa qué.
no cogiste la llave de la biblioteca. (pag 39)



NOCHE 2

BIBLIOTECA

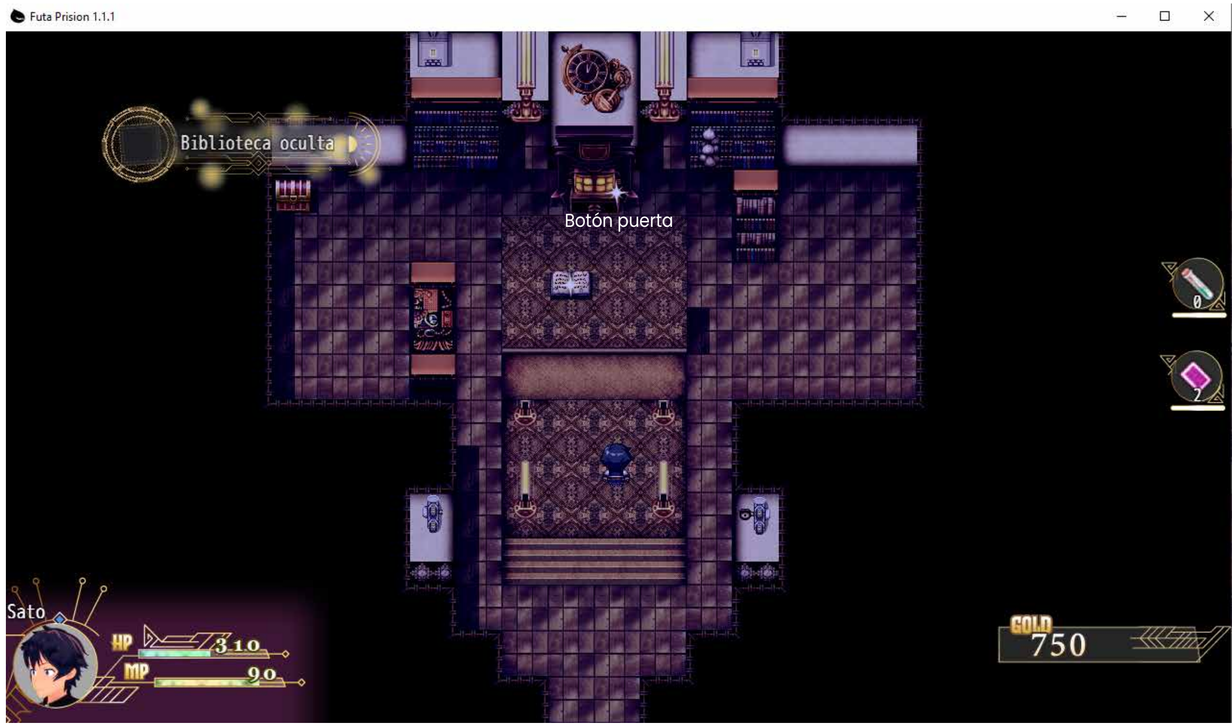
Una vez ahí ves dónde el punto brillante para activar una puerta secreta.



A partir de acá puedes elegir 2 rutas, yo recomiendo ir en orden.



Ve a la siguiente página





NOCHE 2

MISION 1

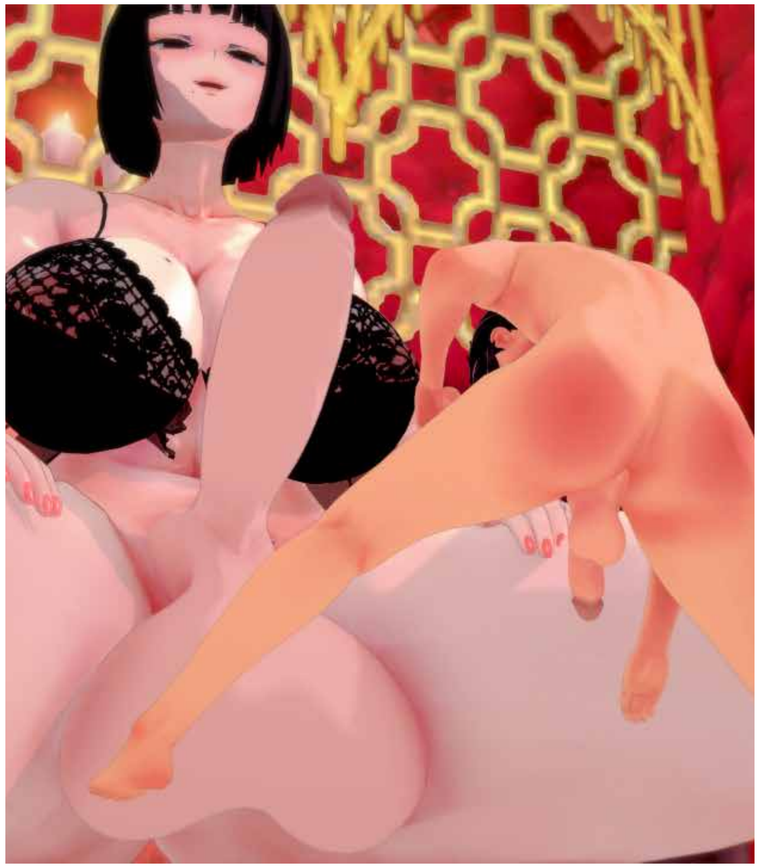


Continuar con la misión (si quieres continuar con la historia en la siguiente página)

Recomiendo primero pasar la misión 1, ya que hay bastantes escenas por desbloquear,

Luego cuando las terminas, puedes volver a batallar con la general.

BATALLA GENERAL



Batalla con la polla de la general (si ya pásate la misión 1 ve a la Pag 56)



NOCHE 2

LLAVE HECHIZADA

Interactúa con la bibliotecaria, una vez termine de hablar, vuelve a interactuar.
Elige la 2da opción. (esto activará la misión llave).

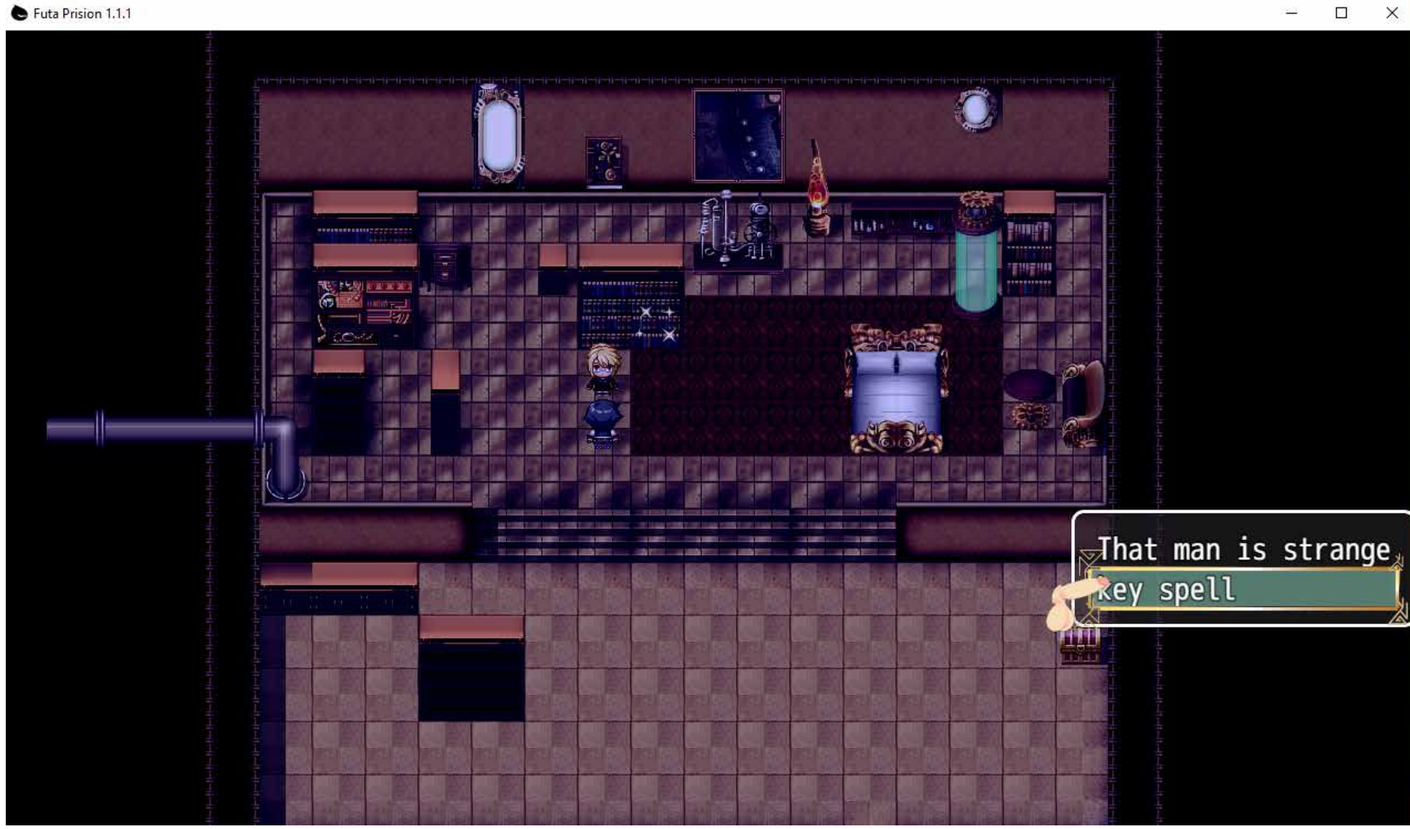
Vuelve a fuera e interactúa con la luz que se muestra en la imagen de abajo.



Al volver a entrar, se desbloqueará otra escena cuando termine INTERACTÚA con el tubo verde.



Tendrás la llave hechizada.





NOCHE 2

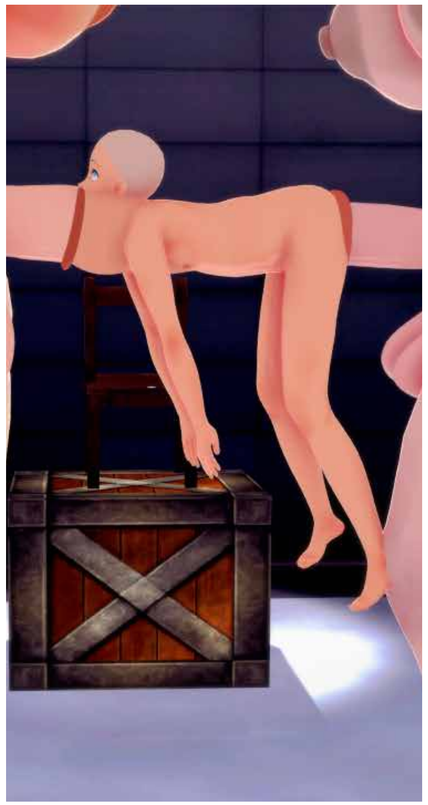
NOCHE 3 EN CAMINO

Importante: vuelve por donde viniste, no vayas aún por la misión de batalla de la general.

Ya que si vas por ahí aún se desbloquearán las escenas, pero no estarán en orden.

Una vez llegues a tu celda, duerme para la noche 3









NOCHE 3

Luego de dormir, en el día te darás cuenta de que lyzandra no aparece,
Ella está en su cuarto interrogando a sus esclavos.

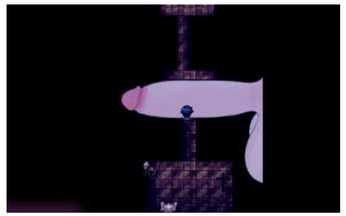
Duerme para iniciar la noche 3

Alexander te entregará un gancho, ahora puedes cruzar el gran hoyo.
Ve hacia la alcantarilla.

Interactúa con la luz.



Sigue de frente



Cuidado con la polla gigante te devolverán al inicio baja tu HP pero no morirás.

CRUZANDO EL HOYO

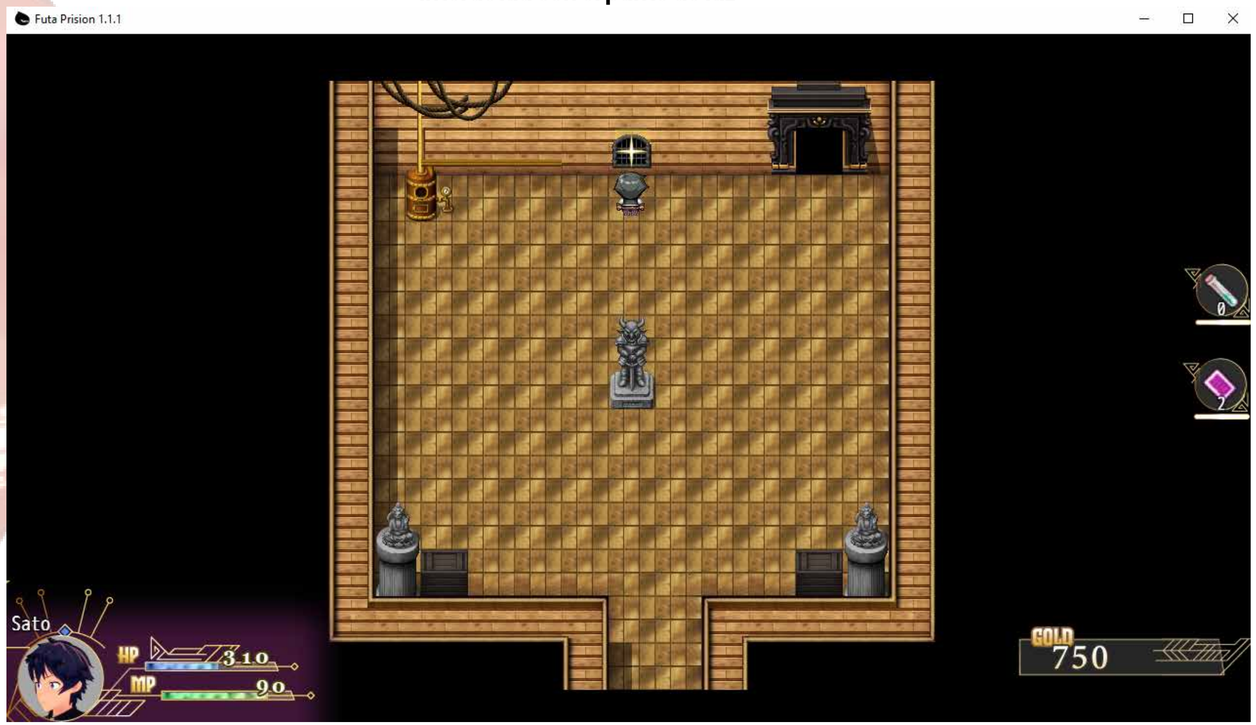




NOCHE 3

CABALLERA SAGRADA

Interactua con el punto de luz





Usa la minigum para carga TP
la AK 47 para atacar

No olvides curarte



NOCHE 3

BATALLA DE LIZANDRA

Acabado el evento de la caballera, interac-tua con la estatua para conseguir la llave del piso 7



Felicidades ya puedes bajar al piso 6

Pero la aventura aún no ha terminado, todavía tienes que vencer a Lyzandra

Usa la chimenea para volver a la alcantarilla.

Verás la escena de lyzandra interrogando a sus esclavos.

Usa la chimenea para ir donde la diosa del clan Hedor desbloqueará otra escena.



Una vez terminó la escena, entra a su cuarto.

Obtendrás el semen amazónico

Llegó la hora de enfrentar a lyzandra





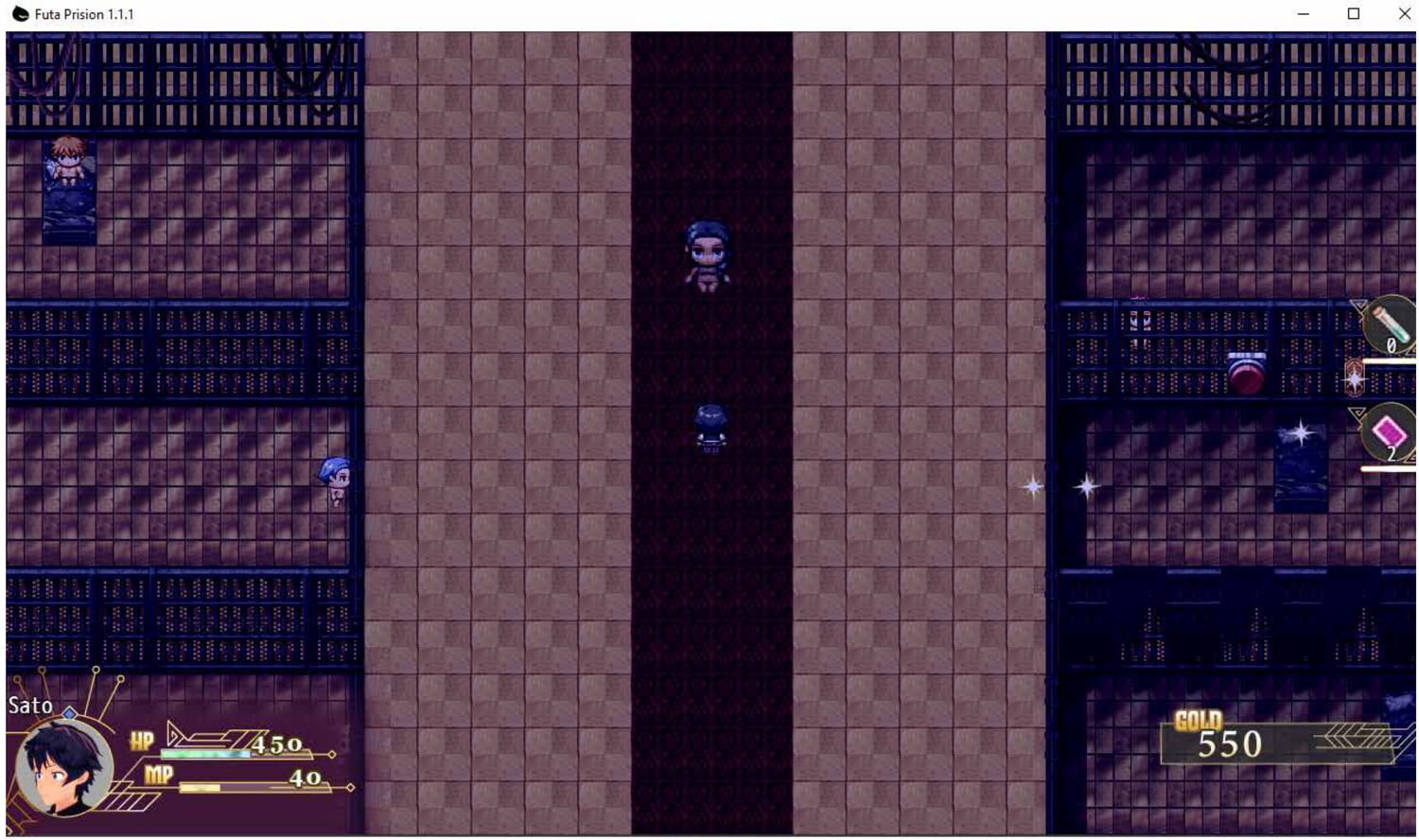
NOCHE 3

DERROTANDO A LIZANDRA

Cuando pases por el cuarto de Helga te recomiendo comprar esta poción te ayudará en la batalla.



Al volver al piso principal, lyzandra te estará esperando interactuar con ella para activar la batalla, no olvides guardar.





NOCHE 3

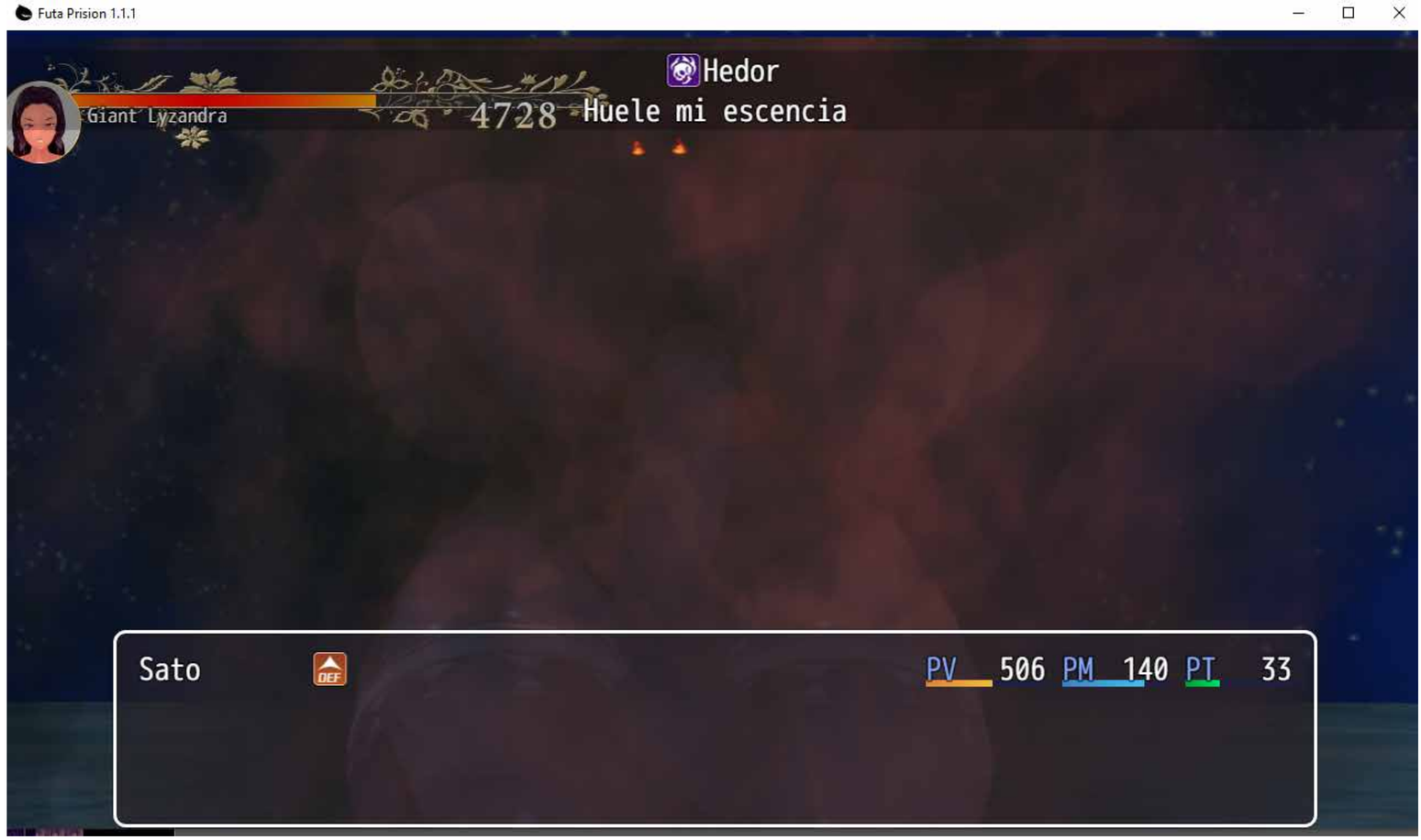
DERROTANDO A LIZANDRA

Derrotalaa en la fase 1 que es la más fácil

En la fase 2 al estar en su nube apestosa. se vuelve inmune a los ataques, cúbrete o cúrate.

A veces se pone así 2 turnos seguidos cuidado.

Cuando el líder del clan te entregue el arma, podrás atacarla y hacerle bastante daño.





NOCHE 3

DERROTANDO A LIZANDRA





NOCHE 3

REINA

Dirígete a salida, interactúa con la luz.
Desbloquearás la escena de la reina.

HASTA ACA LLEGA LA NOCHE 3

En la siguiente página
se verá como batallar con la general.





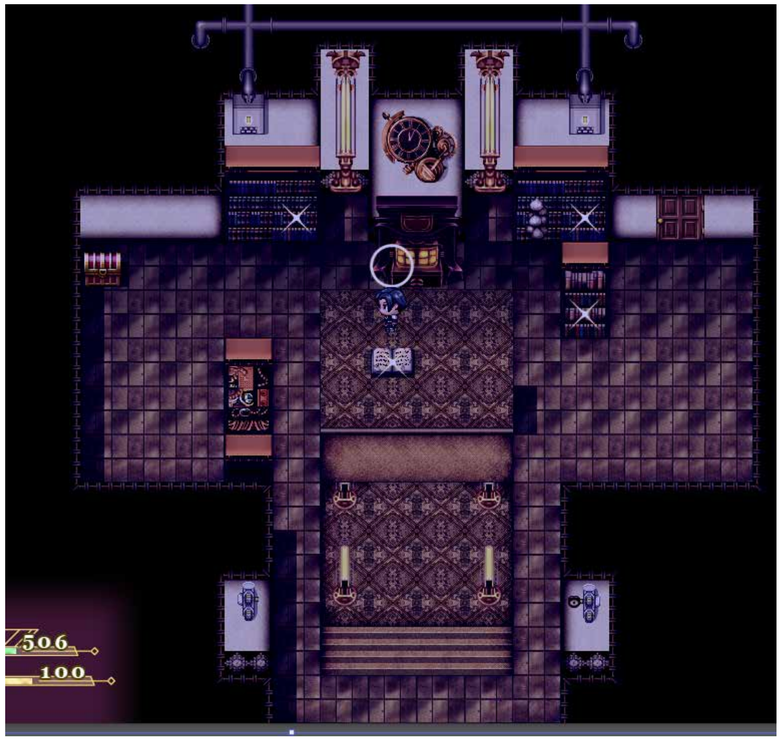
GENERAL

DESBLOQUEAR LA BATALLA DE LA GENERAL

En el cuarto de la bibliotecaria interactúa con las luces del estante.



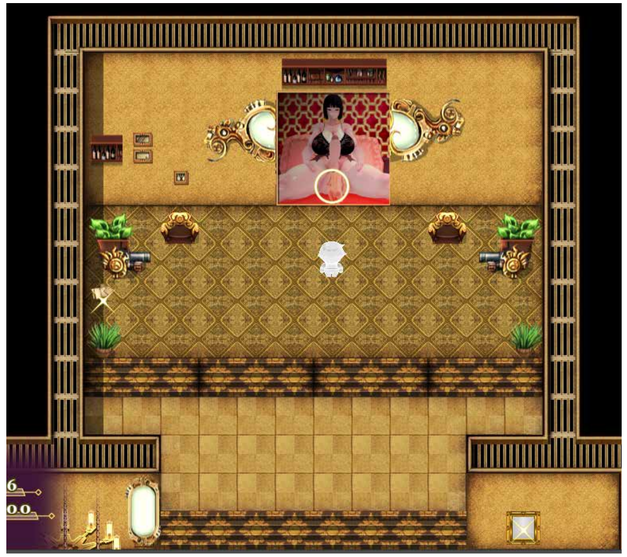
Sal del cuarto aparecerá un círculo. interactúa con el.



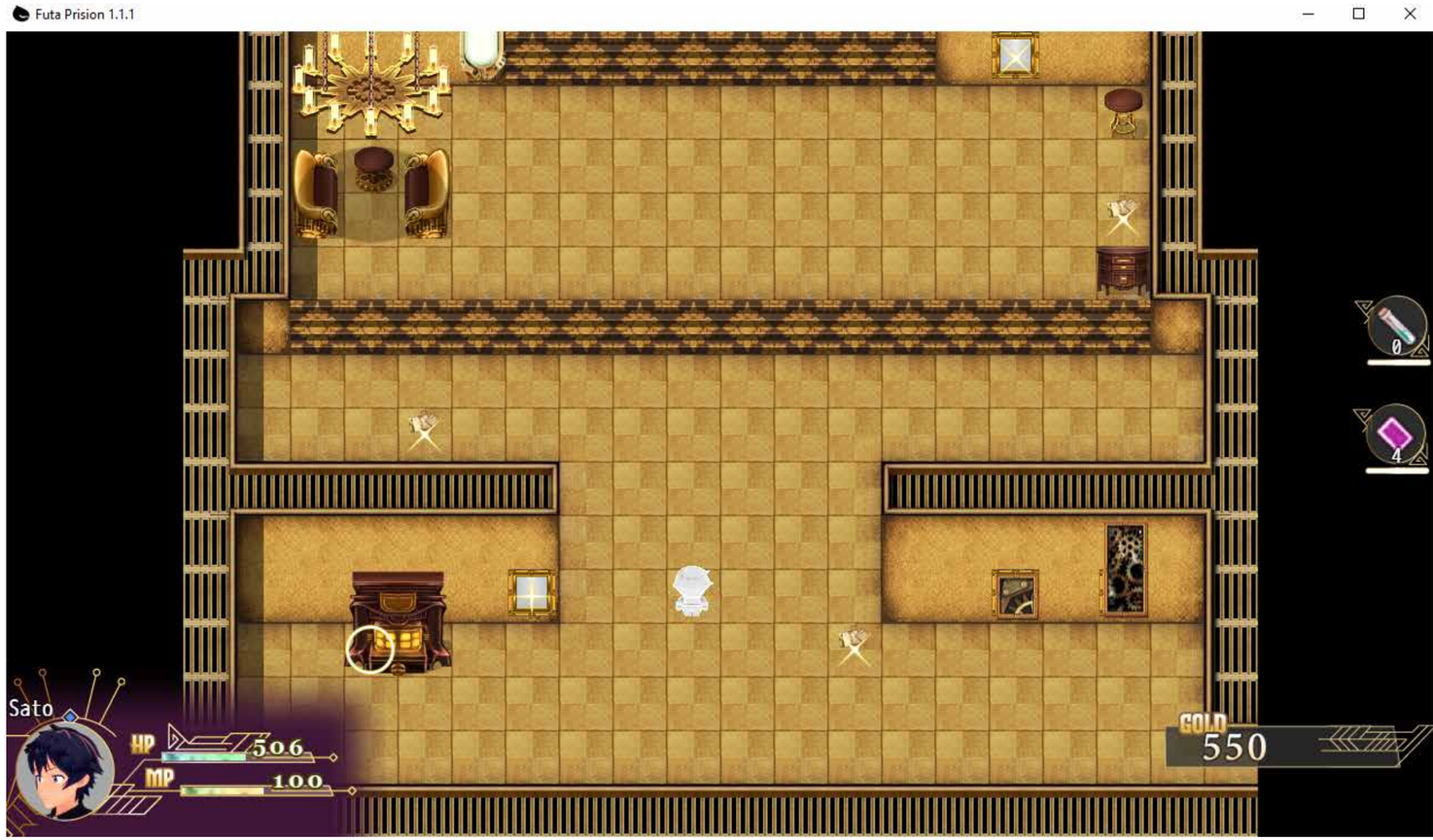


CUARTO GENERAL

Ahora solo eres energía



Al final del cuarto está el cuadro de la general, para desbloquearlo necesitarás la pieza dorada

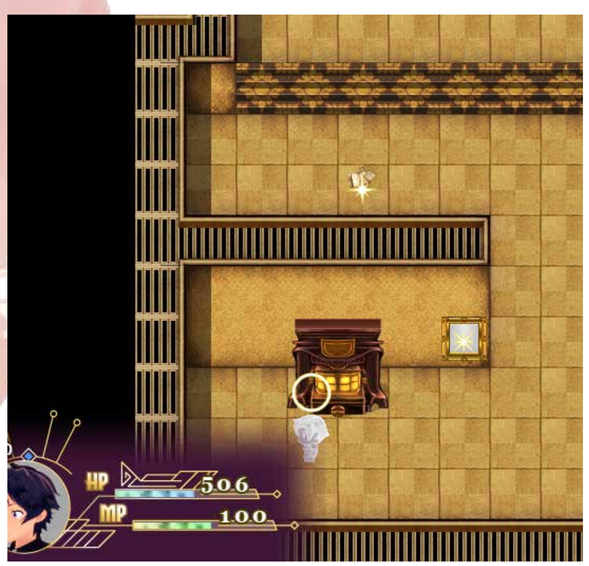




GENERAL

PIEZA DORADA

Sal por el círculo, te llevará a la cocina.



Ve por la derecha hasta salir.



Llegarás hasta el piso 7. Sigue a la derecha, al costado del cuadro, está la pieza de dorada.



No olvides abrir la puerta. Ahora puedes entrar y salir cuando quieras.



GENERAL

PIEZA DORADA

Vuelve a entrar por la cocina

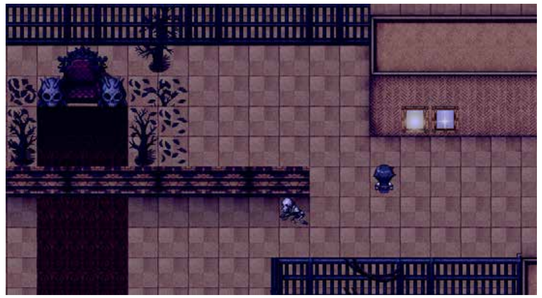


interactua con la pintura



HASTA ACA LLEGA LA GUIA DE LA GENERAL

ZONAS



Parte 1

Parte 2







Las 2 pinturas NTR estan en el piso 7





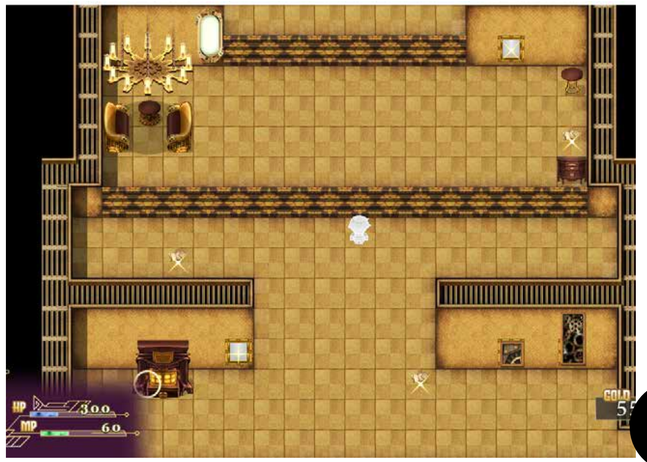
Las 2 pinturas de la tribu esclavo culo y la el tanque de leche estan atras de la reja







Las pinturas de la general estan en su cuarto



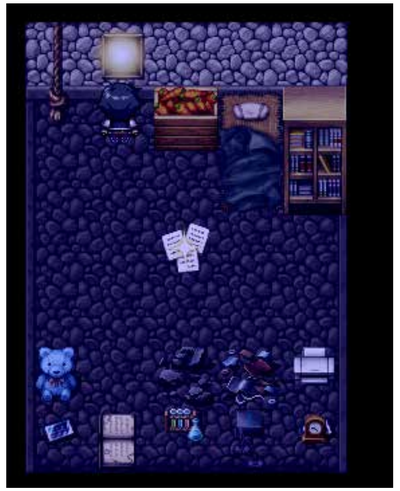
CUADROS



CUADROS

ZONAS







La tienda de onahole está en el cuarto de Helga



La oni está en el cuarto secreto del clan hedor.
Dónde encontraste la máscara de gas.

PISO 6 PRONTO







SI QUIERES RECIBIR
LAS ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES.
APÓYAME EN MI PATREON

PATREON.COM/NINJAHEAD


Ninja Head
PATREON
Patreon.com/NinjaHead
itch.io
ninjahead.itch.io/futa-prision-ninjahead
SUBSCRIBESTAR
ADULT
subscribestar.adult/ninjahead
discord.gg/hTCRyAMuX9