Jeff é um cara carismático e feliz!

Seu proposito é manter Jeff vivo e bem , quem sabe até mesmo bem sucedido

1° Dia :

Manha:

* Café da manha
  + Pao (-2dinheiro +10 fome)
  + Café reforçado (-15 dinheiro +35 fome)
  + Não toma

1. Jeff vai trabalhar (+50 dinheiro -5 saúde +3 estresse +2 conhecimento -5 fome)
   1. Jeff se empenha ao máximo (+1reconhecimento +8 estresse +1 conhecimento +1 Networking -10 fome)
   2. Um dia como outro qualquer (-5 fome)
   3. Jeff não presta atenção e acaba sofrendo um acidente “Morreu”(Fim de jogo)
2. Jeff vai estudar (-5 dinheiro +1estresse + 10 conhecimento -5 fome)
   1. Jeff se empenha nos estudos (+10 conhecimentos +3 estresse -6 fome)
   2. Jeff troca conhecimentos com os professores (+15 conhecimento +2Networking -5 fome)
3. Jeff tira um tempo para si (+15 saúde -10 estresse – 2 fome )
   1. Jeff vai a academia (-2 dinheiro +10 saúde -5 estresse -15 fome)
   2. Jeff vai ao parque (+5 saúde -10 estresse -5fome)
      1. Jeff conhece alguém (+ 1Networking)
      2. Jeff é assaltado e acaba levando um tiro
         1. O hospital cobra uma facada (dependendo do dinheiro Fim de jogo)
         2. Jeff morre a caminho do hospital (Fim de jogo)

Tarde:

* Almoço
  + Salgado (-5 dinheiro +10 fome)
  + Prato completo ( -20 dinheiro +35 fome)
  + Prato normal ( -10 dinheiro + 20 fome)
  + Não almoça

1. Jeff vai trabalhar (+50 dinheiro -5 saúde +3 estresse +2 conhecimento)
   1. Jeff se empenha ao máximo (+1reconhecimento +8 estresse +1 conhecimento +1 Networking)
   2. Um dia como outro qualquer
   3. Jeff não presta atenção e acaba sofrendo um acidente “Morreu”(Fim de jogo)
2. Jeff vai estudar (-5 dinheiro +1estresse + 10 conhecimento)
   1. Jeff se empenha nos estudos (+10 conhecimentos +3 estresse)
   2. Jeff troca conhecimentos com os professores (+15 conhecimento +2Networking
3. Jeff tira um tempo para si (+15 saúde -10 estresse )
   1. Jeff vai a academia (-2 dinheiro +10 saúde -5 estresse)
   2. Jeff vai ao parque (+5 saúde -10 estresse)
      1. Jeff conhece alguém (+ 1Networking)
      2. Jeff é assaltado e acaba levando um tiro
         1. O hospital cobra uma facada (dependendo do dinheiro Fim de jogo)
         2. Jeff morre a caminho do hospital (Fim de jogo)

Noite:

* Janta
  + Salada (-3 dinheiro +10 fome)
  + Refeição completo ( -20 dinheiro +35 fome)
  + Refeição normal ( -10 dinheiro + 20 fome)
  + Não Janta

1. Jeff vai trabalhar (+50 dinheiro -5 saúde +3 estresse +2 conhecimento)
   1. Jeff se empenha ao máximo (+1reconhecimento +8 estresse +1 conhecimento +1 Networking)
   2. Um dia como outro qualquer
   3. Jeff não presta atenção e acaba sofrendo um acidente “Morreu”(Fim de jogo)
2. Jeff vai estudar (-5 dinheiro +1estresse + 10 conhecimento)
   1. Jeff se empenha nos estudos (+10 conhecimentos +3 estresse)
   2. Jeff troca conhecimentos com os professores (+15 conhecimento +2Networking
3. Jeff tira um tempo para si (+15 saúde -10 estresse )
   1. Jeff vai a academia (-2 dinheiro +10 saúde -5 estresse)
   2. Jeff vai ao parque (+5 saúde -10 estresse)
      1. Jeff conhece alguém (+ 1Networking)
      2. Jeff é assaltado e acaba levando um tiro
         1. O hospital cobra uma facada (dependendo do dinheiro Fim de jogo)
         2. Jeff morre a caminho do hospital (Fim de jogo)