

Requisitos

	Sim	Não
Maxwell deve começar com um mapa entregue por Jorat		
Para cada trajeto que Maxwell percorre, a jóia ganha mais poder		
Sempre que a jóia ficar com menos do que zero de poder, instantaneamente ela fica com 0		
Sempre que a jóia ficar com mais do que 7 de poder, Maxwell morre		
O limiar de poder da jóia pode ser aumentado ou diminuído por missões		
Maxwell só pode ir para uma cidade que seja vizinha a qual esteja		
Maxwell só pode ir para uma cidade se possuir moedas de transporte		
Maxwell não pode pegar atalhos ele só pode caminhar de cidade em cidade		
Para ir para uma cidade, Maxwell deve ter pelo menos 1 moeda de transporte		
Se as moedas de transporte acabarem, Maxwell morre		
Maxwell começa com sua jornada com 3 moedas de transporte		

O tamanho da cidade não é relevante para seguir o percurso		
Quando o limiar da jóia aumenta, quer dizer que Maxwell consegue carregar a jóia por mais tempo		
O limiar maximo que a joia pode ter é até 9		
Quando o limiar da jóia diminui, quer dizer que Maxwell consegue carregar a jóia por menos tempo		
O limiar minimo que a joia pode ter é até 3		
Maxwell só pode fazer uma missão por vez		
Maxwell pode abandonar a missão a qualquer momento		
Se uma missão for abandonada não recebe a recompensa da missão		
Maxwell chegar numa cidade, o mercador daquela cidade o aborda e faz três perguntas		
O jogo termina quando Maxwell chega a Nargumun		

. Maxwell é condecorado Rei de Nargumun se ele chegar na cidade com mais de 10 moedas		
Maxwell chegar em Nargumun com pelo menos 4 moedas de transporte ele é condecorado Lorde		
Maxwell chegar em Nargumun com menos de 4 moedas ele é acolhido com servo da coroa		
O objetivo do jogo é fazer com que Maxwell chegue a Nargumun e não seja alocado como servo.		
Final que vira Rei é o final perfeito		
Final que vira Lorde é o final normal		
Final que vira servo é o final ruim		
Mapa deve ser possível ser acessível a qualquer momento do jogo		