**ROTEIRO:**

O jogador vivencia um pirata que viaja pelas cidades do Reino dos Enigmas em busca de ao longo do caminho conseguir lucros para ao final da sua jornada conseguir comprar um novo barco e retornar para a sua casa em um outro reino cruzando o oceano. Caso o contrário, as autoridades conseguirão o capturar.

ao longo do caminho podem ser encontrados eventos, como ladrões que podem roubar suas posses, mercados e quests.

dentro de cada um dos eventos são exibidas perguntas que modificam o andamento da historia de acordo com a resposta do usuário ou modificar o seu inventario.

ao longo da jornada todo o seu dinheiro obtido será revertido em pontos obtidos, e uma tela apresentará um relatório das suas respostas ao longo da jornada, exibindo quais foram as dificuldades do jogador.

**DESENVOLVIMENTO DOS DIALOGOS:**

**PRAIA:**

Ao acordar na praia, jogador se vê perdido e desorientado e decide começar a andar para tentar sair da ilha o mais rápido possível. Quando ele se levanta observa que possui uma floresta densa e escura.

**PRAIA PARTE 2:**

seguindo pela areia da praia é possível enxergar os destroços do que um dia foi o seu navio, indo mais à frente o jogador se depara com uma vegetação mais densa e uma aparente trilha para a floresta que entes foi ignorada, ao mesmo tempo é possível ver ao horizonte altos muros de uma grande cidade.

**FLORESTA:**

Entrando na floresta, o jogador andando devagar e com muito cuidado até se deparar com uma Onça, ele começa a correr com todo o seu folego e consegue encontrar uma caverna para se esconder. Do lado contrário da caverna também existe uma trilha abandonada.

**CIDADE INICIAL:**

seguindo a trilha abandonada o jogador consegue aos poucos ir percebendo que ele estava chegando perto de uma civilização, até encontrar uma segunda trilha bem na sua frente, e para a sua surpresa ela aparentava ser bem utilizada. Seguindo ela o jogador em pouco tempo já se deparava com os enormes muros de uma grande cidade. Entrando nela, ele logo encontrou diversos tipos de comerciantes, guardas da cidade e grande parte da população reunida em um grande centro como uma enorme praça.

opções: ir até o vendedor ou procurar ajuda.

Após identificar a movimentação da cidade, um dos vendedores ambulantes chamam a atenção do jogador, o levando até ele para pedir ajuda.

conversando com o vendedor o jogador acaba descobrindo que ele é um fazendeiro que morava perto da cidade onde ele se encontrava.

Depois de uma grande conversa com o fazendeiro, foi negociado que o jogador poderia dormir durante aquela noite no celeiro da fazenda.

**FAZENDA:**

Ao chegar na fazenda durante o anoitecer, o fazendeiro apresenta ao jogador onde será a sua estadia e o dia se encerra com o mesmo dormindo cansado ao lado dos animais do celeiro.

No outro dia, jogador é acordado cedo pelos galos e ao sair do celeiro já encontra o fazendeiro trabalhando em sua fazenda.

ao agradecer pela estadia, no intuito de continuar a sua jornada, o fazendeiro diz ao jogador que o preço por sua hospedagem seria pago por auxílios e trabalhos na fazenda.

quest 4.

após aquela exaustiva manhã de trabalho duro, o jogador finalmente é liberado da fazenda e conseguiu continuar o seu caminho.

**RIO:**

saindo da fazenda e seguindo uma estrada por algumas horas, o jogador encontra um grandioso rio

quest 5.

continuando com muito cuidado pela margem do rio, em pouco tempo o jogador conseguiu encontrar pequenos canais de irrigação que saiam do rio, logo poderia existir uma civilização pelas redondezas.

Seguindo mais a fundo, ao longo do canal, um padrão improvável acaba também chamando a atenção do jogador. Um pequeno desvio nos canais feitos de pedra levava a uma tubulação improvisada feita de bamboo em direção ao campo.

**CIDADE PEQUENA:**

seguindo os grandes canais de irrigação, no horizonte o jogador já consegue enxergar uma nova cidade em seu caminho.

Esta nova cidade ao contrário da primeira cidade visitada pelo jogador. era pequena e com poucos habitantes.

no centro dela também havia um pequeno centro comercial, onde chamou a atenção do jogador a grande quantidade de frutos do mar e peixes que eram vendidos.

Pensando nisso, o jogador pergunta o motivo a um habitante local e acaba descobrindo que ele estaria a poucas horas do litoral e de uma das maiores cidades do reino.

opções: ir até o vendedor ou continuar o caminho.

após observar tudo o que pretendia, o jogador continua a sua jornada agora mais confiante de ter o seu objetivo concluído.

**CASA ISOLADA:**

seguindo a tubulação improvisada o jogador anda por alguns minutos até encontrar uma pequena cabana feita de madeira isolada em meio a um campo.

batendo na porta da cabana um velho sai de dentro dela.

após conversar com o velho, o jogador acaba ganhando a confiança do morador isolado, e em determinado momento uma proposta é feita.

opções: confiar ou não confiar.

**CIDADE DO MAR:**

Após caminhar por uma estrada, aos poucos o jogador consegue presenciar o mar aparecendo diante dele, e não muito depois uma grandiosa cidade com dezenas de navios atracados em seus portos.

Andando na cidade o jogador nota que nunca esteve em um centro tão grande como aquele, repleto de vendedores de todos os tipos, vários guardas, pessoas andando apressadas pelas ruas e um grandioso Castelo.

Buscando informações sobre como você poderia conseguir um novo barco para sair finalmente do continente o jogador descobre que nesta cidade existe um grandioso artesão que produzia barcos a vários comerciantes e até mesmo para a frota do rei.

opções: conversar com o artesão.