Avvia il gioco Visualizza messaggio di benvenuto "Visualizza opzioni: (1) Inizia una nuova partita, (2) Carica una partita, (3) Elimina una partita, (4) Esci dal gioco" Seleziona opzione 1 (Inizia una nuova partita) "Benvenuto avventuriero! Come ti chiami?" Inserisce nome stampa introduzione al gioco descrizione della prima stanza Loop Loop [stanzaCorrente!="sala del tesoro"] Inserisce comando di movimento (vai 'direzione') [Direzione non consentita] Alternative [Direzione consentita] descrizione stanza [Else] "Non c'è nessuna stanza in questa direzione, provane un'altra" Option [Enemy in the room] Loop "Sei stato attaccato!(1) Attacca(2) Usa <cibo>(3) Visualizza l'inventario(4) Dettagli sul nemico(5) Scappa" [battaglia non terminata] Seleziona opzione (1/2/3/4/5) o scrivi comando Visualizza risultato della battaglia Option [risultato battaglia=sconfitta] "Sei morto, il gioco verrà ricaricato dall'ultimo salvataggio" Termina gioco Option [nemicoDroppaltems] "il nemico ha droppato i seguenti oggetti: ..." Take(ItemDroppatiDalNemico) Take(ItemDellaStanza) Option [CiboinInventario!=null && vita<80] Usa(cibo) "vita dopo aver mangiato <cibo> = <valoreVita>" [arma/armatura presa è migliore di quella equipaggaita] Equipaggia(arma/armatura) Option [stanzaCorrente==stanzaDellSarcofago && prima volta nella stanza] Esamina(sarcofago) descrizione sarcofago Prendi(medaglione del re) Option [stanzaCorrente==stanzaAltare && medaglione non utilizzato] Usa(medaglione del re) "Inserisci medaglione nell'incavatura dell'altare. un meccanismo si sblocca" Lich (re caduto) ti attacca Alternative [Lich sconfitto] Stampa epilogo storia "Congratulazioni, hai vinto!" Termina gioco [Else] "Sei morto, il gioco verrà caricato dall'ultimo salvataggio"