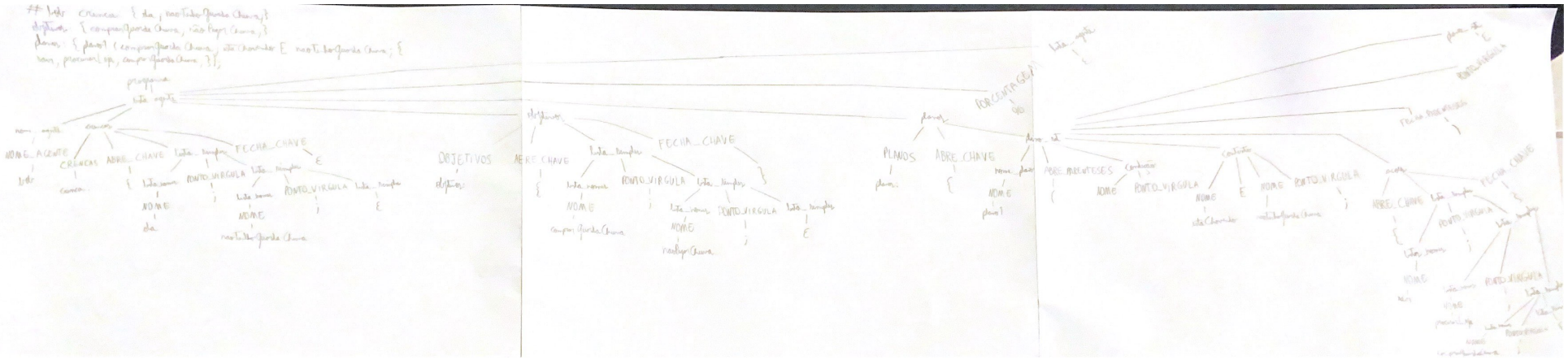Lista criaturas { da, naoTinha_Garrafa_Chave;}
objetivos { comprar_Garrafa_Chave, não_Fugir_Chave;}
planos { plano1 { comprar_Garrafa_Chave, ir_Chaveiro E naoTinha_Garrafa_Chave; {
ir_a, procurar_Loja, comprar_Garrafa_Chave, }},