

Pessoa(Nome, DT_Nasc, Gênero, end_CEP,
end_Bairro, Lidera_Gangue)

Lidera_Gangue -> Gangue(Nome)

Gangue(Nome, Cor)

Veículo(Nome, Marca, Tipo)

Rádio(Nome, Número)

Música(Nome, Gênero 1, Gênero 2)

Protagonista(Nome)

Nome -> Pessoa(Nome)

NPC(Nome)

Nome -> Pessoa(Nome)

Rotina(Descrição, [Nome_NPC]!)

Nome_NPC -> NPC(Nome)

Missão(Nome_Protagonista, Descrição,
Recompensa)

Nome_Protagonista ->
Protagonista(Nome)

Localidade(Nome_Protagonista, Descrição,
Nome_Local)

(Nome_Protagonista, Descrição) ->
Missão(Nome_Protagonista, Descrição)

Faz(Nome_Protagonista, Descrição)

(Nome_Protagonista, Descrição) ->
Missão(Nome_Protagonista, Descrição)

Ajuda(Ajudante, Ajudado)

Ajudante -> Protagonista(Nome)

Ajudado -> Protagonista(Nome)

Mata(Nome_Protagonista, Nome_NPC,
Kill_count)

Nome_Protagonista ->
Protagonista(Nome)

Nome_NPC -> NPC(Nome)

Dirige(Nome_Protagonista, Descrição,
Nome_Veículo)

(Nome_Protagonista, Descrição) ->
Faz(Nome_Protagonista, Descrição)

Nome_Veículo -> Veículo(Nome)

Toca(Nome_Veículo, Nome_Música,
Nome_Rádio!)

Nome_Veículo -> Veículo(Nome)

Nome_Música -> Música(Nome)

Nome_Rádio -> Rádio(Nome)