

A : X perso  
B : Y perso  
C : ex X perso  
D : ex Y perso  
E : X lors de la génération de l'écran ou X de l'obj a remplacer dans la Str / matrice  
F : Y lors de la génération de l'écran ou Y de l'obj a remplacer dans la Str / matrice  
G : Getkey  
H : ex Getkey  
I : sens du regard  
J : X pelle/objet  
K : Y pelle/objet  
L : dégât du mob ou nombre de piece gagné d'un coup ou type de mob lors de la génération  
M : type de bloc  
N : Loop de tempo du Getkey  
O : nouveau type de bloc  
P : Loop test mob  
Q : str a réafficher dans le sous prog GLDROAD~  
S : nombre de mobs  
U : ex X mob  
V : ex Y mob  
Z : nombre total de brigands qui apparaîtront

List 1 : X mob  
List 2 : Y mob  
List 3 : vie mob  
List 4 : type mob

List 23  
1 : PV max  
2 : attaque  
3 : défense  
4 : PV actuel  
5 : pièces d'or  
6 : nombre de km/tableau  
7 : minerais  
8 : objet actuel en utilisation rapide avec alpha  
9 : nombre de potions de vie  
10 : nombre de potion de force  
11 : nombre de potion d'endurance