



Speltyp enligt *name*, audiovisuellt tema (S0-S4) vid varje spelomgång (antal omgångar enligt *trials*, som ej fanns med i ursprunglig designmatris – kan vara inget) enligt *prob_S0* och *perc_S1-4*. Tillgänglighet av antal olika responser styrs av lämplig variabel, med satsat belopp för varje val (*bet_R1-2*) och sannolikhet för respektive utfall (*prob_O1-2*) och storlek på respektive utfall (*win_O1-2*) enligt specifikation.

Särskilda variabler styr *Pavlovian_acq* and *Pavlovian_extinct* eftersom dessa moment kräver att särskilda S alltid kopplas till särskilda O (genom *ifS1-4win*) samt att sannolikheten moduleras i ett extra steg (*ifS1-4probX*) sådant att det är möjligt att i detta steg göra särskilda O omöjliga vid visning av särskilda S.

Hide anger att saldo och utfall döljs för användaren.